華鍵超任遊樂叢書05

超魔界村&惡魔城傳說

完全攻略本



地圖
攻略密技
一氣大公開!

華泰書店

超魔界村 CHOHMAKAIMURA

完全攻略本

かん ぜん こう りゃく ほん



超魔界村
完全攻略本

故事



亞瑟打倒魔界之王路西法後，爲了阻止魔王復活，於是亞瑟離開城堡，找尋能阻止魔王復活的武器。4年後，城堡整修完畢，舉行完工儀式，亞瑟得到消息又回到城堡，才剛與公主見面，魔族的大軍便攻入城內，魔軍將公主擄去，下落不明。魔王復活的時間還沒到，到底是什麼人讓魔王復活呢？亞瑟第三度拿起矛，爲了徹底消滅魔界，於是單獨闖入魔族領域之中。

CONTENTS 目錄

CHOHMAKAIMURA
基礎知識編







操作方法



要學會操作方法，最重要是能憑

遊戲者的意識自由操控亞瑟的行動。

本遊戲只要在操作上些微疏忽，便常會造成遺敗的情況，所以要將亞瑟的行動完全由我們意識控制，有了靈活的身手，才有較大的勝算。操作時，使用十字鈕，可以上下左右地移動，YA鈕進行攻擊，B鈕進行跳躍的動作，但這些都只是初步的設定，且在選擇方式時，各鈕的設定可以更改，最好將它設定成自己容易操作的方式。



▲要能使亞瑟隨遊戲者的意識而自由行動。

十字鈕

要移動亞瑟時使用，如遇到沒有梯子的地方，向下按可使亞瑟蹲下來。



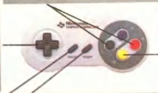
▲十字鈕是讓亞瑟朝上下左右移動最重要的工具！

Y·A鈕

亞瑟攻擊時使用，當亞瑟穿黃金鎧甲時，可按住鈕讓魔法威力計"充電"，充滿時放開即可使出魔法。



▲不斷地發射武器！

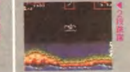


B鈕

讓亞瑟跳躍時使用，跳在空中時再按一次，就會變成二段式跳躍，這樣可以跳到更高更遠的地方。




▶普通跳躍。

◀2段跳躍

選擇鈕

在標題畫面出現時，按此鈕可移動游標選擇"START (開始遊戲)"或"OPTION (輔助畫面)"。



◀要選擇方式來進行。

開始鈕

在標題畫面出現時，按下此鈕，遊戲便展開，若遊戲已在進行中，按此鈕會使遊戲暫停下來。



◀遊戲要開始了！

防具的種類



介紹能保護亞瑟的鎧甲和盾牌！

穿著防身用具來提高功率。

剛開始時亞瑟穿鋼鐵鎧甲，同時只要不斷地打開寶物箱，就可以穿上青銅鎧甲及黃金鎧甲。青銅鎧甲能使武器提高功率，而黃金鎧甲具有魔法，二者出現時，一定要設法穿上。要注意的是，當亞瑟裸體時，不論穿上那一種鎧甲，都會變成鋼鐵鎧甲，而所有鎧甲的耐久程度都是1（亦即只能抵擋一次攻擊）。



▲最堅強的裝備。

鋼鐵鎧甲

亞瑟最初所穿著的鎧甲，一旦受敵人攻擊便會粉碎不能使用。



◀正常的鎧甲。

青銅鎧甲

當亞瑟穿上鋼鐵鎧甲時才會出現，穿上後可以將武器的威力提高。



◀提高武器威力。

黃金鎧甲

當亞瑟穿上青銅鎧甲後才會出現，穿上黃金鎧甲便擁有魔法。



◀可以施展魔法。

亞瑟的防身用具加了盾牌。

『超魔界村』的前身『大魔界村』中沒有盾牌，此時加入新遊戲中。盾牌的正面（有次數的限制），可以承受敵人子彈的攻擊，是新的防身用具。但是遇到敵人以肉搏方式衝過來攻擊時，連身上的鎧甲也會被打得粉碎。有盾牌的裝備時，能讓魔法的充電時間縮短。

月盾牌

和黃金鎧甲成套出現，有時也會單獨出現，能承受敵人一次子彈的攻擊。



◀只能承受一次子彈的攻擊。

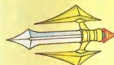
太陽盾牌

有月盾牌裝備後才會出現。有太陽盾牌時，可以較快地使用魔法，且可承受三次子彈的攻擊。



◀能承受三次子彈的攻擊。

武器的種類



能 能消滅敵人的武器有８種

亞瑟使用的武器包羅萬象

雖然亞瑟最初只能用矛，但在遊戲過程中，如能夠得到寶物箱及壺中出現的各式各樣的寶物時，就可以更換亞瑟使用的武器。武器大致分爲正常武器及特殊武器。正常武器包括矛、小刀等，特殊武器指公主的手環。持正常武器穿上青銅鎧甲時，能提高功率，持特殊武器時，即手持公主的手環穿一般鎧甲時，可以使飛行距離和武器威力產生變化。不管使用那種武器，如在二段式跳躍中展施起來會更具威力。





矛　攻擊力 6

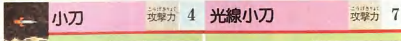
亞瑟剛開始就使用的裝備，可以2連射，威力極大，是很有用的武器。

▲可以2連射。

火焰矛　攻擊力 9

發射時帶有火焰的矛，威力極強，但很可惜的是無法連發，所以一般的矛反而比較好使用。





小刀　攻擊力 4

雖然威力不及矛，但速度極快，可3連射，是所有武器中最常使用的。

▲能連續發射的武器。

光線小刀　攻擊力 7

投出後變成光球，在行進中拖著一條亮光尾巴向前貫穿敵人，但連射時會有子彈中斷現象出現。



▲威力極大。



十字弓　攻擊力 3

可以向斜上方同時發射二發，是所有武器中威力最弱的一種。但針對攻擊敵人的首領，是效果很好的武器。

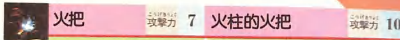
▲最方便使用的武器。

追擊十字弓　攻擊力 6

可同時發射三發自動追蹤武器，可惜不能連射，誘殺空中的敵人時效果較好。



▲富有追蹤功能。



火把　攻擊力 7

落下時一邊發生小型爆炸，一邊沿著地面移動燃燒，因爲攻擊距離短，所以在對付敵人首領時相當不利。



火柱的火把　攻擊力 10

降落後的動態和火把相同，但能引起更大的爆炸來攻擊敵人，也是在對付敵方首領時不甚有利的武器。



▲有強烈的破壞力。



斧頭　攻擊力 6

畫著大圓孤向前飛行，雖不能連射，但其攻擊有效範圍比普通的武器更大，在空曠的地區能發揮威力。



▲能在大範圍內發揮威力。

貫穿斧　攻擊力 9

能快速旋轉，貫穿敵人，可惜投出後會先向上飛，一旦敵人由前方突進，便無法打倒眼前的敵人。



▲不容易使用的武器。



鎌刀　攻擊力 6

比其他的武器速度慢，又無法連射，但可沿地形飛行前進。



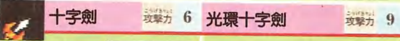
▲沿著地形前進。

眞空鎌刀　攻擊力 9

攻擊時的飛行軌跡和鎌刀一樣，但威力相當大，可惜不能連射。



▲有相當大的威力。



十字劍　攻擊力 6

向上空飛出去後，可由側方飛回，在戰鬪中能發揮意想不到的效果。



▲能發揮變化飛行的力量。

光環十字劍　攻擊力 9

雖然飛行的軌跡和前面的十字劍相同，但劍身會發出光環並貫穿敵方，一樣是2連射。



▲使用的地方受到限制。



公主的手環　攻擊力 3～18

是所有武器中最具威力的一種，究極的武器。在遊戲的第二輪回中，當亞瑟穿上黃金鎧甲時才會自寶箱中出現。沒有這項武器，就無法進入魔族首領—魔帝撒馬艾魯所在的房間。亞瑟裸體時，飛行距離很短；但分別穿上鋼鐵、青銅、黃金鎧甲後，飛行距離便能逐漸延伸；且攻擊力是距離越近威力越大。穿上黃金鎧甲時連子彈也可擊落。



◀如果沒有此武器，便無法打敗最終頭目。

魔法的種類



必 須貯存充電才能使用魔法！

施展強而有威力的魔法

穿上黃金鎧甲後，武器的旁邊會有威力計的格子顯示，此時按住攻擊鈕便開始充電，當魔力充滿時威力計會閃爍，該項武器的魔法記號就會顯現出來，這時候鬆開攻擊鈕，魔法便會釋放出來，但如果在跳躍中或上下樓梯時放開按鈕，魔法仍然無法放出；必須双脚踩在地面上，魔法才能發揮效力，致於使用什麼魔法，由當時使用的武器來決定。



▲繼續按住攻擊鈕，讓魔法記號發亮。



▲手離開按鈕，魔法便能施展。

拿著盾牌使用魔法……

亞瑟若失去盾牌，在使用魔法時，所需的充電時間會變長。如果得到太陽盾牌，充電時間可縮短。



▲能迅速使用魔法。

雷鳴魔法

矛

巨大的雷電自亞瑟頭頂落下後會向左右放出閃電，將一切的東西貫穿，使敵人受創。



◀能放出閃電的魔法。

▲能把左右敵人打倒。

火龍魔法

小刀

使用召喚魔法，將火龍喚出，雖然火龍出現後沒多久就會飛走，但對增強對上的攻擊力有很大的幫助。



◀帶著青色火焰的龍會在畫面上出現。



▲具有強大威力的魔法。

探索的魔法

十字弓

不屬於攻擊系的魔法，而是使畫面內隱藏的寶物箱出現，屬於特殊魔法，有時有相當大的助益。



◀畫面瞬間呈現陰暗。



▲讓寶物箱出現的魔法。

龍捲風的魔法

鐮刀

會產生小型龍捲風。龍捲風同時產生在左右兩邊，且各向左右飛去，在軌道上所有的敵人都會像被鐮刀割除的草一樣，受到嚴重的創傷。





▲可做大範圍的攻擊。

雷光魔法

斧頭

藏在斧中的魔力能轉化向八方發射的強力光矢，是種可做爲廣範圍攻擊的魔法。在突圍時很有效。



◀發射雷射光線。



▲被敵人包圍時可使用。

盾牌魔法

火把

亞瑟的周圍會有3顆魔珠來回轉動，這三顆魔珠可以重創敵人，亦可保護亞瑟免受敵人的衝撞或子彈攻擊。但時間到便會自動消失。





▲可防止敵人衝撞攻擊和子彈攻擊。

大爆裂魔法

十字劍

以自己頭頂爲中心，產生大爆炸，在畫面上看得到的敵人都會受傷，可惜威力並不是太強。



▲會引起爆風。



▲在畫面上的所有敵人都會受到創傷。

寶物的種類



要 取得有助於打倒敵人的寶物

在畫面上出現的所有寶物

有的錢包是一開始便出現在地圖上；有的時候打敗敵人後，便出現一個壺，有壺中則有錢包或雕像等。將這些拿到手可提高分數，可惜在遊戲中得點的高低不太受重視。但如果比賽得分高低時，這是求高分不可缺的寶物，所以在遊戲中出現時，儘量得到手，但不需過分勉強，因爲遊戲過程便十分精彩有趣，分數高低較無影響。



▲寶物出現時儘可能拿到手。

人的石像



特定的敵人所帶的壺中會出現寶物，得手後可增得200點。

錢包1



最初在地圖上就有的裝置，取得可增加500點，出現機率很高。

1UP像



這也是從壺中出現的寶物，但遊戲過程中，出現機會極少。

鎧甲的石像



和人的石像同樣會從壺中出現寶物，可增加500點。

錢包2



這也是最早就有的裝置，數量較少，得到可得1000點。

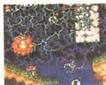
鑰匙



這屬於特殊寶物，必須打倒敵人首領時才會出現，得到時便可在畫面上過關進級。

錢包中另藏有很大的秘密！

所有的錢包都得到時，能增加接關數，只是難易度提高時，必須取得的錢包數也依10、12、15、20個的順序而改變等級NORMAL時是取得12個錢包即可增加接關數1，接關數最多可增加到9次。



◀得到錢包的情況。



◀增加接關次數。



寶物箱的內容

寶 物箱打開時……

如何使寶物箱出現

當亞瑟走動時，常會有寶物箱出現。但必須通過（或跳過）某些特定點才能令寶箱出現。把寶箱破壞後，裡面會出現鎧甲、武器、及各種寶物，所以爲了得到這些東西，必須把使寶箱出現的位置牢牢記住。



◀要記住寶箱的位置。

寶物箱中有時會有圈套

寶物箱中的內容並不一定全是有利的東西，有時故意出現讓遊戲者失敗的圈套。如陷阱、魔術師等。

陷阱



◀碰到陷阱就會受傷。

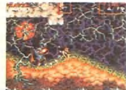
魔術師



◀會向亞瑟施展魔術而變身。

有關魔術師的魔法要特別注意

魔術師會發射魔彈，如果亞瑟被魔彈擊中時，身體會產生多種變化，變化後便會失去攻擊力，樓梯也無法升降，必須經過一定的時間，才可恢復本來的面目，變身後的樣子受亞瑟的裝備決定。



▲千萬別被魔彈擊中。

嬰兒（裸體時）



◀跳躍著陸後暫時無法動彈。

蜜蜂（青銅鎧甲）



◀能在天上飛，但不能攻擊對方，樓梯也無法升降。

海狗（鋼鐵鎧甲）



◀只能左右移動，無法作2段式跳躍。

女孩子（黃金鎧甲）



◀除了左右移動和蹲下之外都不能做。

敵人角色大圖鑑

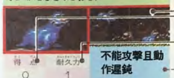
全部共34種怪物的完整介紹

敵人資料大公開

這裏把在遊戲中所有登場的敵人動態、和攻擊方法，詳細解說、介紹，遊戲者在研讀後再進行戰鬥，能有更多勝利的機會。

列表分析

(以海狗爲例)



得点 0　耐久力 1

不能攻擊且動作遲鈍

- 在照片上顯示敵人的名稱。
- 把敵人下一步的動態用連續移動的畫面表示。
- 打倒敵人後所得到的分數
- 表示敵人防禦力的數值。
- 敵人的特徵、弱點的說明。

僵屍



得点 100　耐久力 1

以被裝進棺材中的型態出現，打開棺材便進行攻擊，棺材無法被破壞。

蘇卡花



得点 100　耐久力 10

當亞瑟接近時，便開始生長，會發出火焰，它的弱點是頭骨部分。

狼狗



得点 200　耐久力 10

當亞瑟接近時便會發動攻擊，整個身體都會飛撲過來。

貝怪



得点 100　耐久力 4

一邊跳躍，一邊吐子彈，但只有貝打開時才會攻擊。

毒玫瑰



得点 300　耐久力 10

小小的花蕊會膨脹爆炸，有時會把種子散開。

板車怪



得点 —　耐久力 破壞不可

會從坡道衝下來，雖然不能被破壞，但要有斜坡，否則本身無法移動。

幽靈



得点 200　耐久力 2

會突然出現在空中攻擊過來，但動態捉摸不定。

丑角怪(幽靈寶箱)



得点 100　耐久力 10

接近時會把蓋子打開，讓靈魂飛過來，打開蓋子就是要發動攻擊。

斷頭刀



得点 —　耐久力 破壞不可

經常在左右移動，被斷頭刀攻擊時，會造成失誤且無法破壞刀的本身。

飛行殺人魚



得点 100　耐久力 1

會從水中衝上岸向亞瑟攻擊。

珊瑚怪



得点 300　耐久力 17

貼在吸血珊瑚柱上，以水平方向將子彈不斷發射出來。

海妖



得点 200　耐久力 10

會從水中衝出，停一會兒後，向3個方向發射子彈。

火焰怪



得点 400　耐久力 35

在一定的區間內左右移動，朝亞瑟噴火。

飛天怪



得点 500　耐久力 29

在天空中飛來飛去，從口中發射子彈向敵人攻擊，但要注意不要撞它。

蝙蝠怪



得点 100　耐久力 2

朝亞瑟攻擊過來的吸血蝙蝠，是耐久力低的敵人。

寬嘴怪(卡格依的雕像)



得点 200　耐久力 10

阻礙亞瑟在塔間移動的裝飾防禦裝置，但不會主動攻擊亞瑟。

長耳怪




會從塔上跳下，朝亞瑟攻擊。

得点 300　耐久力 5

斧頭怪




不斷地從牆壁裡湧出，行踪飄乎不定地攻擊亞瑟。

得点 300　耐久力 10

藍色殺手




突然出現在畫面上，暫停一會兒，便向亞瑟展開攻擊。

得点 100　耐久力 2

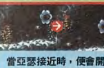
多頭蘇卡花




由於吸取魔物的體液而變色的蘇卡花，攻擊方式與蘇卡花相同。

得点 300　耐久力 17

毒百合

當亞瑟接近時，便會開始伸展，會將種子吐出來，它的弱點在花朵。

得点 100　耐久力 22

飛騎士




會出現在畫面上，以蛇形軌跡飛行，不會對亞瑟做主動攻擊。

得点 200　耐久力 5

冷氣怪




動態和火焰怪相似，但口中吐冷氣向亞瑟攻擊。

得点 400　耐久力 35

冰觸手




從雪地中產生觸手狀的敵人，會阻擋亞瑟的去路。

得点 200　耐久力 10

瘋狗




當亞瑟接近時會開始行動，分成跳躍一衝撞兩種攻擊方式。

得点 100　耐久力 10

魔術師




從寶物箱中出現，發射魔彈使亞瑟變身。

得点 200　耐久力 1

鷹怪




得点 5000　耐久力 170

將頭伸展出來，吐出卵向亞瑟攻擊，有時卵會長出一對小翅膀向亞瑟飛去。

螃蟹怪




得点 5000　耐久力 149

穿上富士壺鎧甲的螃蟹怪會上下左右移動，並發射螺彈。

死亡圓蟲




得点 5000　耐久力 170

是很巨大的一種蟲，在亞瑟周圍不停迴旋扭轉，並吐出岩石自上方或左右方攻來。

龍人妖




得点 5000　耐久力 90×3

有三個龍頭的怪龍，口中會噴出火球。當其分裂成三個龍人時，暫時成爲無敵狀態。

飛行冰怪




得点 5000　耐久力 170

巨大的冰狀魔人，口中會放出散彈式的冷凍彈，而兩手會射出冰的回力刀。

大魔王阿斯特




得点 5000　耐久力 129

因魔帝的力量而復活，緊緊守住自己城堡的門，口中會發射火焰和雷射光。

超魔王尼洛斯



得点	耐久力
5000	190



和阿斯特一樣，都是因魔帝而復活，是魔族的參謀本部元帥，保護通往御座的最後一道門，從口中吐出有長距離射程的火焰，胸部發射強大的雷射光，除了頭部的弱點外，攻擊其餘部分均無效果。



魔帝撒馬艾魯









得点	耐久力
—	200

取代路西法，使魔界所有的怪物復活，復活的怪物是它的部下，它命令妖怪們將公主劫走。魔帝攻擊時會左右移動，並從口中發射細長的雷射光，而腹部的另一張嘴會吐出2個圓盤，是亞瑟的踏腳處。

CHOHMAKAIMURA

攻略編



從畫面一開始到最終敵人首領出現，好好利用地圖可以進行完全攻略！





STAGE 1

恐怖的墳場
黑暗的森林



要 超越變化多端的地形，並渡過大海

恐怖的墓場

前半

剛開始時，一不小心就會遭到敵人暗算。必須注意不可以隨意做2段式跳躍，因爲著地點一出現棺材，便絕對躲不開。其次，儘可能把蘇卡花打倒，如不把它消滅掉，會不斷地發射子彈，實在是種難纏的怪物。



▲要加強注意僵屍的棺材。

開始



Ⅰ 注意僵屍的棺材

內有僵屍的棺材會從地底下湧出，行動很快，捉摸不定，想要正面地越過棺材不容易，一旦發現脚底下出現棺材就得趕快向左右走避。



▲棺材很堅固，沒有任何武器可以破壞。

Ⅱ 靈巧地跳到岩石上

從地面突出的岩石，可利用2段式跳躍，跳上岩石，然後再向前進。跳躍時，如果速度過快或太慢，會在岩石側面被卡住，一旦落到地面上，僵屍便會正好出現，因此要準確地跳上岩石。岩石中的第三個岩石地形不產生變化，亞瑟便無法跳上去。



▲從這一帶開始，就開始利用2段式跳躍，跳到岩石上面。



▲跳躍時機不對，便會被岩石側面卡住。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

Ⅲ 進入鐵檻

當亞瑟走到鐵檻前，會被強推進檻中，所以從上面通過就不會被推進去，但從上面走時，蘇卡花會不停地發動攻擊。



▲走到鐵檻前會被強推進檻中。

Ⅳ 趁早打倒蘇卡花

當亞瑟接近蘇卡花到某種距離時，蘇卡花便開始伸展，趁它伸展時趕快攻擊，否則它會發射火焰彈，此時亞瑟的處境就很危險了。



◀開始伸展。



▲只要用一次跳躍便能毀滅它，但一錯過時機，沒打倒蘇卡花，那它發發射火焰彈攻擊。



▲火焰彈必須用2段跳躍來躲避。



接次頁

Ⅴ 以跳躍避開蘇卡花的火焰彈！

在此出現的蘇卡花，亞瑟尚未接近時，就已經完全伸展開。遇到這種情況，如果亞瑟還站在岩石上，只要用一段跳躍就可以躲過。如果不想理會蘇卡花，也可以站在岩石的上面，利用2段式跳躍便可輕鬆越過它。若已從岩石上跳下來了，則即使站著攻擊，也可命中，而不須跳躍。



▶首先跳到這裏。



◀利用跳躍躲開火焰彈。



▲再從岩石跳下來攻擊蘇卡花，此時不必跳躍，也能攻擊到對方。



▲如果火焰彈再度飛來，還是跳躍來躲避。

恐怖的墳場

後半

墳場的後半段會吐出骸骨塔，這一部分非常困難。在海上要由一個島到另一個島，這個時機的判斷必須正確。



◀靈巧地從塔下走過。

Ⅰ 攻擊狼狗

當亞瑟接近狼狗時，它便會攻擊過來，此時先等狼狗到鐵檻上面，再向右邊移動，然後等地形變化時，注意要先打倒右邊的僵屍，才向左方攻擊。



▲能簡易地將怪物打倒。



▲僵屍開始移動前，必先發制人地將它打倒。



Ⅱ 邊移動邊攻擊！

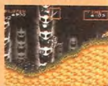
從能看到塔的地方，向右邊移動時，狼狗就會跳過來，所以要慢慢移動且發動攻擊，這樣可把仍在畫面外的狼狗先予以打倒，就能安全地繼續前進了。



▲在畫面的邊緣有狼狗出現，必須立刻攻擊它。

Ⅲ 從塔下走過

在第一個會吐骨骸的塔前，會出現2隻狼狗和低的塔，想要完全突破這種情況有些困難，尤其是要從低塔下面通過時，很容易被塔吐出的骸骨擊中，所以必須在第1座塔的右方一點點的地方朝右上作一段跳躍，這樣右方的狼狗會有反應，而會自亞瑟之上方跳過去，此時不管狼狗繼續走，則在塔吐出骸骨前，便可突破第二塔；如果狼狗不跳躍，那就先打倒狗，再繼續前進。



▲在此跳躍，狼狗也會跟著跳躍。



▲第二隻狼狗有時不靠近這個位置便不會跳躍。

Ⅳ 躲開大海浪

在海上到了特定的位置時，大海浪會突然襲捲而來，要躲開大海浪就一定要站到岩石的上面；在空中或草皮上都會被捲走。



◀如無法及時跳上岩石，便會被大浪捲走。

Ⅳ

到A

Ⅴ 從岩石到岩石之間的移動

在這裡把貝怪打倒後，直接跳到右邊的岩石上，如果不這麼做便會被大浪捲走，跳躍的距離過短會被岩石側面躺住，過遠會不小心落入海中。



▲就會落入海中，或被大浪捲走。



▲必須從一個岩石跳向另一個岩石才行。



▲著地的瞬間，大浪便襲捲而來。



▲如果跳躍失敗時。



Ⅵ 跳躍時機相當重要

從岩石要跳到海面上的小島時，跳躍的時機很難決定，此時讓亞瑟單脚踏在岩石上，然後再作連續的空中二段跳，即向右方跳出時，跳躍鈕連打2次就可以了。



▲讓亞瑟單脚站在岩石邊…



▲再向右邊作快速的2段跳躍，就可以跳到小島上。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

黑暗的森林

ぜんはん 前半

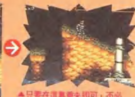
渡海後，取代僵屍出現的是外貌看來像肉丸般的毒玫瑰，數量很多。此時板車怪出現，且從坡道上衝下來，如果爲了躲板車怪，使用跳躍反而會撞上毒玫瑰。此種情形很多，總之，後半段難度又升高了些。


▲要小心毒玫瑰會爆炸。

Ⅰ 這裏就是整個第 1 關的中間部分

渡過海洋進入這個地帶，第一單元已經過一半了，在這裏即使被怪物打敗，也不必重新回到第一關的開端。


▲在這一帶被擊中時，


▲只要在這裏重來即可，不必回到恐怖的墳場。

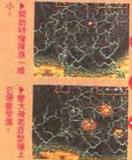




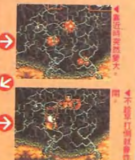
接次頁

Ⅱ 要在毒玫瑰爆炸前打倒它

毒玫瑰最初只是個小花蕊，但當亞瑟靠近時，毒玫瑰會突然漲大，停一會兒便不停地振動，然後引起炸開。炸開時會朝八方向散射種子，所以必須趁早打敗它，雖然它的種子射程很短，但無法打掉，如有盾牌則可以抵擋種子。


▶開始時像彈珠一樣小。

▶變大後若亞瑟撞上它便會受傷。


◀靠近時突然變大。

◀不趁早打倒就會炸開。

Ⅲ 要注意天花板的變化

遇上靜止不動的板車怪，可從上面跳過去，可是跳躍高度不夠會撞上板車怪，高度太高又會撞到毒玫瑰，如跳躍時不小心碰到天花板的岩石，便會被擠落在板車怪上。


▲如果頭頂到天花板會遭遇這種下場。

Ⅳ 跳過板車怪

當亞瑟到達特定的地方，會產生像第一單元前半段的地形變化。本來停止不動的板車怪會從坡上衝下來，因爲板車怪無法被破壞，所以一定要用跳躍超越過去，此時，先用垂直跳躍來躲開板車怪，然後向右移，若直接向右上方跳躍會撞到毒玫瑰，所以用垂直跳躍後馬上向右移動，才不致於撞上毒玫瑰，且可避開從坡上衝下來的板車怪。


◀地形變化時……


▲板車怪開始行動，向上跳躍可以躲開。

Ⅴ 要注意後方追來的板車怪！

當板車怪靜止不動時，要趕快跳過，因爲亞瑟一向前進，板車怪便會衝下來，所以要使用垂直跳躍，如果跳躍時周圍有毒玫瑰，那一定會撞上，於是在超越板車怪後，馬上消滅在前面的毒玫瑰，這樣是最聰明的方法。




◀直接從板車怪上跳過去。

◀一定會撞到毒玫瑰。




◀先把敵人打倒。

◀然後再向右移動。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

黑暗的森林
後半

在第一單元的最後一部分，板車怪被設定在令人頭痛的位置，所以亞瑟會在預料不到的地方被攻擊，此時，地形會在何時產生變化，在何地的板車怪會從什麼路線衝下來，必須好好注意，否則亞瑟便得只穿著內褲而和敵人首領搏鬥。


▲難纏的板車怪。

Ⅰ 注意跳躍的時機

從山谷間跳躍不可以跳太遠，有時板車怪會停在山谷間，如果在這此被板車撞到，就會掉入海裡，必須小心控制。


▲在山谷間必須用2段跳躍。


▲順利在板車怪前著陸，不要衝太快。

Ⅱ 靈巧地躲開板車怪

為了要躲開此地的板車怪，而先移到自天花板垂下的岩石右側，再以垂直的方式跳躍避過板車怪；或在板車怪滑下來前，先向左邊跳躍。回到對岸，此時板車怪依然會很快衝下來，而落入海中。


▲移動到岩石右邊時……


▲立刻垂直地跳躍。


▲一旦跳上去，地形會產生變化，馬上再跳回到左岸。


▲板車怪從斜面上快速地往下衝，但因控制不了而衝入海中。



Ⅲ 超越板車怪‥

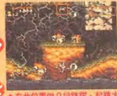
這裡有停止不動的板車怪，可用先作垂直跳躍，再在空轉跳向右邊的2段式跳躍來避開。

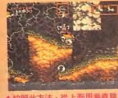

▲如果向右連續作2段跳躍，有可能會撞到毒玫瑰。

Ⅳ 躲開板車怪有效的方法

在這裡不要往上面的地形逃，而應在海上做2段跳躍，然後落地直接向右邊走，這樣比較理想，用此方法就不必以跳躍來躲開上面的板車怪，可是一定要一口氣跑過去才會成功。


▲從此開始跳躍……


▲在此位置做2段跳躍，起跳太早或作第2段跳時按得太快會撞到板車怪。


▲按照此方法，從上面用垂直跳躍的方式躲開板車怪。


▲著地以後就直接向前衝。


▲到此便可安心。

Ⅴ 鷹怪出現！

鷹怪會從口中把卵吐出來，卵會變化成小鷹怪不斷向亞瑟攻來，讓亞瑟無法招架。
(打倒鷹怪的詳細方法請參考P 66)


◀會伸長頸子攻擊過來，弱點就在頭部。


◀吐出來的會變成小鷹怪。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

STAGE 2

幽靈船
瘋狂的海



向 洶湧的海洋挑戰！

幽靈船（ゆうれいせん） 前半（ぜんはん）

第二單元整體來說都很困難，尤其是幽靈船上的幽靈，每次出現的地點都不同，所以要用相同的方式過關，似乎不太可能，所以在第二單元剛開始時，就得先穿上青銅以上的鎧甲，且要有小刀等容易使用的武器，儘量別理會敵人，快速通過比較恰當。



▲浮游而來的幽靈十分難纏。

Ⅰ 要爬上桅竿的頂端

用跳躍的方式爬上桅竿，最好別去拿在右邊的錢袋，否則會受到幽靈的攻擊，應儘可能快速爬到桅竿頂端。可由左下圖片的指示的位置爬上桅竿。



◀從此向右跳躍。



▲向左方做2段跳躍。



Ⅱ 要注意搖晃的斷頭刀

斷頭刀以固定的頻率左右搖晃，這種怪物亞瑟無法破壞，也不能使它停止搖晃。在此位置的斷頭刀，只要亞瑟不用跳躍的方式，便不會碰到，但還是得小心，最好保持距離以測安全。



▲只要站著就不會被碰到。



▲在此跳躍會被擊入海中。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

Ⅲ 取出寶物箱的寶物時要注意幽靈

在桅竿頂端的寶物箱內的寶物很難取得，寶物箱出現時必須注意周圍的幽靈，小心應付。



◀從此向左跳。



▲寶物箱出現。



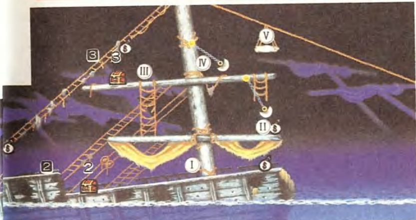
▲趕快打開取出鎧甲。

Ⅳ 從斷頭刀上跳過

走到桅竿的右端時，想辦法儘快跳上木頭做的吊艙，成功後便可很快速下來，但不小心從吊艙上掉下來，便會落入海中。



▲不容易判斷綁著鐵鍊的斷頭刀身會不會碰到亞瑟。



接次頁

Ⅴ 以乘坐吊艙的方式移動

在此的斷頭刀在很低的地方晃動，由於被斷頭刀的鐵鍊碰到也無所謂，所以必須從刀身的上面跳過，採用2段跳躍便相當安全。



▲甩掉幽靈。



▲用快速度下降的吊艙，會將亞瑟運到幽靈船船尾。



第二單元過半後便不會有幽靈船出現，很容易走，只要再打倒2個丑角怪，趁早乘坐在竹筏上即可。

▼要注意不斷上升的水面。





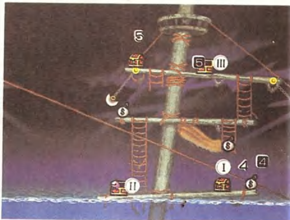
▲由此開始，必須從下面前進。

Ⅰ 利用吊艙降下來

當看見桅竿時，就得從吊艙上面下來，可是跳下的速度千萬不可以太快，否則會掉在丑角怪前面，但也不可以太慢，不然會掉到海裏，在此地時機的拿捏十分重要。



▲從這走下去。



Ⅲ 要等寶物箱蓋子打開才能攻擊的丑角怪！

當亞瑟接近時，丑角怪就會開始行動。將箱子的蓋子打開，趁靈魂探頭時，趕快攻擊才會使對方受創，若不把丑角怪打倒，其放出的靈魂就會衝過來。

▶這種情形無法打倒丑角怪。





◀要趁此時攻擊。

接次頁

Ⅱ 要從不斷上升的水面逃走

走到丑角怪旁邊的梯子時，水面會突然上升，如果亞瑟此時不快行動，就會沈入水中，所以要趕快爬上梯子。

▶讓珠寶箱出現。

◀丑角怪便會消失。



▲如果已在梯子上即使泡在水中，也沒有關係。

▲向左邊移動到梯子旁邊。

▲水面會突然上升要趕快爬上梯子。

Ⅳ 跳到竹筏上

打倒丑角怪後，繼續前進就會看到垂掛著的竹筏，要想辦法跳上竹筏，但竹筏垂掛的位置和亞瑟的所在地，距離相隔太遠，必須用幅度大的2段跳躍，才有可能辦到，如果跳的力量不夠，就會落入海中，要小心在跳躍中不要撞到幽靈。



▲由此進行2段跳躍。



▲太好了！終於跳上竹筏了！

Ⅴ 要注意三個丑角怪

雖然桅竿頂端有一個丑角怪，但千萬別惹它。一從梯子下來，然後照下圖指示來移動，只要打倒前方的二個丑角怪即可，然後快速跳上竹筏。

▼緊緊地靠在這個位置。





◀在此等著向右邊跳躍，左上方的丑角怪便不會有任何反應。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

瘋狂的海

前半（ぜんはん）

在這裡須坐竹筏在洶湧的海上前進，所以必須趁早打倒敵人，才不會陷進退兩難的情況。



◀最怕撞到敵人。

Ⅰ 乘坐竹筏脱離大漩渦

要先跳過大漩渦再換上竹筏，所以從漩渦移動到竹筏恰當的距離，此時要趕快跳躍。如果一直停留在竹筏上，會被漩渦捲入海中。



▲到這個距離便要進行跳躍。



▲如果一直停留在竹筏上時……



Ⅱ 要注意

飛行殺人魚

飛行殺人魚會從海中冒出來攻擊亞瑟，如自認為無法躲開，就必須用跳躍來躲開，在這裡跳躍時竹筏會自動緊跟在亞瑟下面，因此可放心地跳。



▲利用武器連射來對抗敵人。

Ⅲ 不要碰到有刺的柱子

如撞到有刺的吸血珊瑚柱，亞瑟便會受傷。所以要小心海面的上下起伏，並靈巧地操作竹筏，以躲開吸血珊瑚柱。在珊瑚柱那裏經常附著像海葵般的珊瑚怪，必須將它先打倒，然後再前進。



▲趁竹筏向上移動時，趕快向右方移過來。



▲在珊瑚柱前要注意別撞到珊瑚怪。



▲如有珊瑚怪出現時，要先將它打倒。

Ⅳ 從柱上跳過

高度極高的柱子，必須靠跳躍才能通過，所以趁周圍沒有敵人時再進行。



▲著陸時注意周圍敵人。

Ⅵ 要突破兩根有刺的柱子

在此先把貼在珊瑚柱上的珊瑚怪打倒，並快速破壞塊狀柱，但時間若拖太久，就來不及破壞它，而且會撞上珊瑚柱。

◀塊狀柱出現。



▶予以破壞。



◀劈開一個洞，再從洞中穿過。



接次頁

Ⅴ 把柱子打個洞

在此先把貼在珊瑚柱上的珊瑚怪打倒，並快速破壞塊狀柱，但時間若拖太久，就來不及破壞它，而且會撞上珊瑚柱。



▲先把珊瑚怪打倒，但也要小心敵人的子彈。

▼再把第二個珊瑚柱上的珊瑚怪打倒。





▲打倒珊瑚怪後，從此位置跳躍。

▼破壞塊狀珊瑚柱。





▲然後從下面通過。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

瘋狂的海

後半

瘋狂的海後半段，亞瑟要由一個竹筏跳到另一個竹筏上，這種技術很困難，如果跳躍的時機不對，就會撞到吸血珊瑚柱，或是超過竹筏掉入海中，要仔細觀察波浪的動態然後再跳躍。地圖最後出現的敵人首領極難纏，最好能利用魔法一口氣解決。



▲敵人首領極爲頑強。

Ⅰ 趕快打倒兩個珊瑚怪

在這一帶出現珊瑚怪時，要趕緊打倒，如果遲遲不消滅珊瑚怪，就不能快速向前進，且會被吸血珊瑚柱前進的捲軸夾死。



◀先打倒珊瑚怪。



◀轉身將珊瑚怪打倒。



Ⅱ 跳過柱子換乘另一個竹筏

如看見新竹筏時，一定要換過，但海浪洶湧，且又得從吸血珊瑚柱上跳過，坦白說並不容，所以跳躍的時機是竹筏正要上升時，趕快向右跳躍。如果太早跳，恐怕會撞到珊瑚柱，但採2段跳躍時又會因距離太遠而越過竹筏，掉入海中，故採一段跳即可。



▶在此向右邊跳躍。



◀然後換乘新竹筏。



▲假定從竹筏上跳躍時機過快…



▲會碰到珊瑚柱的側面而彈走。

Ⅲ 從海中出現的海怪

出現的海怪，當亞瑟接近時，它會向3個方向發射子彈，此時想完全躲開不被擊中是很困難的事，所以必須趁海怪還沒發動攻擊前將它打倒。



▲不久會從海中出現。



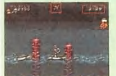
▲在遠方可看見海怪。



◀趁它剛出現時攻擊。

Ⅳ 不要碰到珊瑚柱

在後半段出現的竹筏是位於珊瑚柱之間，不容易乘上，即使幸運上了竹筏，想要安全逃離珊瑚柱必須相當留心，否則很容易失敗。



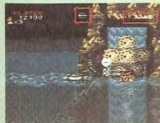
▲前進時要小心別碰到珊瑚柱。

Ⅴ 強敵——螃蟹怪

戴著富士壺的怪物是本單元的敵人首領，它的脚可以快速旋轉而產生旋渦，所以在所有敵人首領中算是難纏的角色，且它會發射螺螺彈而彈身體積很龐大不容易躲開，加上海浪起伏大，更不方便反擊。（詳細打倒螃蟹怪的方法請參考P 67）



◀用魔法一口氣打倒它。



◀從海中出現的敵人首領，要靠過去，以連射來發動攻擊。



◀不停地發射的螺螺彈，很難躲開。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

STAGE3

溶鋼爐
溶鋼塔



超越溶岩地帶便可攀登到塔上！

ようこうろ
溶鋼炉
ぜんはん
前半

受邪惡光操縱的溶鋼爐不斷發出火焰，而溶岩中會出現火焰殺手，向亞瑟攻擊，同時身體像火一樣的火焰怪也會吐出射程極遠的火焰撲向亞瑟，所以要和這些怪物戰鬥時要裝備連射且能向前直進的武器。



◀小心不要掉入溶岩中。

Ⅰ 躲開流動的溶岩

當亞瑟靠近在天花板上的怪臉像時，它會吐出溶岩。要等它吐完溶岩的瞬間趕快跳過溶岩堆，如果跳的時機太慢，怪雕像會繼續吐溶岩，且可能會擊中跳躍中的亞瑟的頭部。



▲等溶岩流完時，要趕快跳躍，同時在這裡進行2段跳躍。



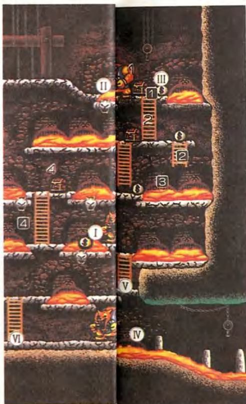
▲趁上面的畫像還沒吐溶岩前，把握時機應可輕鬆地跳過。

Ⅱ 打倒火焰怪

火焰怪在亞瑟接近時會吐出射程極遠的火焰，這種火焰的攻擊只要蹲下來就不會被擊中，如果亞瑟只有射程短的武器，根本無法破壞它，遇到這種情形，只能等到火焰怪完全吐完火焰再前進。



▲以蹲下的姿勢連續還擊。



Ⅲ 要注意火焰殺手出現的地點

當亞瑟接近地上的溶岩時，火焰殺手會從溶岩中浮出，並攻擊亞瑟，有時以浮游的方式攻擊亞瑟，遇到這種情形要快速反擊。必須牢記當亞瑟每接近一個溶岩槽，就必定會有一個妖怪出現，這樣才可以安全地打倒敵人。



▶從此地繼續前進時……



▶從這裏接近……



◀從右邊溶岩走有火焰怪出現。



◀會有2隻怪物出現。

Ⅳ 跳上石柱！

利用2段跳躍通過前2根石柱，到第3根石柱只要用普通的一段跳即可，多練習跳躍來體會出跳躍的最佳良機。



▲大幅度地跳躍。



▲第三根柱子用普通的一段跳。

Ⅴ 要注意火焰

火焰怪會朝向樓梯下方吐火焰，所以這個樓梯必須小心地走，別一次下到底，下了樓梯更要注意。



◀會出現這樣的情形。

Ⅵ 要判斷火焰怪的動態

在此的火焰怪，只要從左向右移動時，就會吐出火焰，但到梯子附近時便不會，而當它從右到左移動時會吐出二次火焰。



◀趁火焰怪向右移動時，趕快到下面餘。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

溶鋼爐

後半（こうはん）

到溶鋼爐的後半段時，強敵飛天怪便出現了，如果一時不曉得應付，馬上就會被打倒，在整局遊戲中，它是最厲害的妖怪之一。



▲強敵飛天怪終於出現了。

Ⅰ 要注意流動的踏脚地點

如果呆站在踏脚地點時，會朝向某處流走，繼續呆立不動時，就會朝右邊流動。此時假定往流向的反方向跑，便可向該方向緩慢地移動，這點必須牢牢記住。



▲如果仍呆站原地就會掉下去碰到側面的刺。



▲在此處會向左流走。



▲向右跑若掉下去也不會碰到刺。

Ⅱ 更換踏脚處

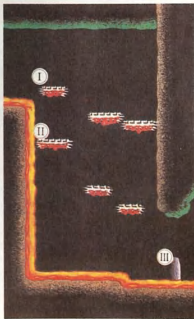
由上面踏脚處下來，有可能連踏脚處一起掉下來，所以要隨時準備向右邊上下移動的踏脚處跳過去。



◀站在此處會連人一起掉下去



▶趁落入溶岩前要跳到右邊的踏脚處去。



Ⅲ 要注意把握跳過柱子的時機

第一根柱子用大幅度的2段跳躍來通過，此時頭部好像已頂到了天花板，有這種感覺，便能順利跳過，到第二根柱子時用小幅度的2段跳躍，即將跳躍鈕以小幅度連打即可，到第三根柱子時要用稍大幅度的跳躍，第四根柱子用普通跳躍就能跳過。



▲從移動的踏脚處向右邊做2段跳躍，可以輕鬆過關。

▼要跳到第二根柱子時，要在此地做2段跳躍。



▼到第三根柱子時，用2段跳躍，但要稍微跳遠些。





▲就能像圖片般着陸在柱子的中心點。



▲最後的柱子用普通跳躍即可。

Ⅳ 飛天怪A登場

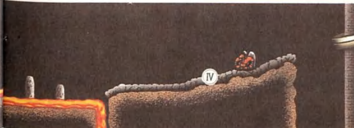
當亞瑟及武器接近到某種程度時，飛天怪便開始行動，它的攻擊方法有空中攻擊、地面攻擊二種，口中會吐子彈，或是3隻的藍色殺手。（詳細的打倒飛天怪方法請參考P74）



▲飛天怪會躲開亞瑟的武器反擊。



▲多半都用身體向亞瑟撲來。



接次頁

溶鋼塔

前半

此處充滿妖氣，讓人感覺害怕，溶鋼塔延續了上一單元，但改由塔周圍的通道前進。通道上有寬嘴怪像阻止亞瑟的去路，而上下左右會有蝙蝠飛過來，以衝撞的方式攻擊亞瑟。



▲會有好幾個寬嘴怪像出現。



▲利用踏脚處在空中移動。

開始



接次頁

Ⅰ 要破壞寬嘴怪像

寬嘴怪像不能移動也不會攻擊過來，可是當亞瑟接近到某種程度時，亞瑟的武器才會發揮功能。但爲了躲開蝙蝠怪，寧可拉遠距離再攻擊。

▶想要跳過去時。

◀極容易碰到寬嘴怪像。



▲在此處便可看到寬嘴怪像，但此時即使攻擊也無法打中。



▲要接近到這位置才能讓寬嘴怪受到創傷。



▲若接近至此位置範圍時，蝙蝠怪會飛過來，使你來不及應付。

Ⅱ 到浮動的踏脚處上面

跳上浮動的踏脚處後，就會自己移動，移動到下一個塔，因爲踏脚處向右邊移動，所以到常出現的錢包，儘量由踏脚處的左端向右邊跳來取得，如向上跳躍時，就會從跳脚處掉下去。當看見下一個塔時，就要開始準備2段跳躍。



▲發現踏脚處出現時要立刻跳上去。



▲從踏脚處左端向右方跳躍就可以安全取得錢包。

Ⅲ 躲開蝙蝠的衝撞

蝙蝠會從各方向朝亞瑟飛來，如果從左下方飛來時，想要躲開實在不容易，但利用跳躍，應該可以逃開。



▶如靜止不動時。



◀會被飛來的蝙蝠撞到。

▲遇到蝙蝠應向上跳躍。



▲如果飛到這位置時，亞瑟可以將它打倒。



▲向左右跳躍很危險，最好避免。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

溶鋼塔

後半

由長耳怪取代寬嘴怪和蝙蝠怪，但不會像前半段那麼困難，可以安心應付。

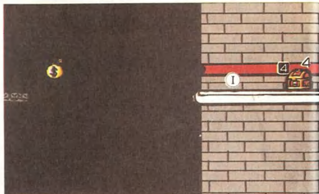


▲從上面出現的長耳怪會向亞瑟落下。



▲巨大的首領死亡圓蟲怪會不停地旋轉。





Ⅰ 長耳怪會掉下來！

長耳怪會突然出現在塔頂上，然後落在通路上向亞瑟攻擊，要對付這種怪物要一邊前進，一邊向它攻擊，即使出現在亞瑟頭上，除了小刀外，其餘武器均能一發就打倒它。



▲在這一帶出現。



▲落在通道上後，便向亞瑟撞過來。



▲也可用向上跳躍來躲開敵人攻擊的方法。



▲就算從上面掉落，



▲也能安心打倒它。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

Ⅱ 從踏腳處快速跳到塔上

在踏腳處停在塔前時，踏腳處便可能隨時向下掉落，所以要趕快移到右邊的塔上。牢牢記住當發覺踏腳處開始搖動時，便是落下前的徵兆。

▶由此向右跳躍。





◀踏腳處已經掉下去……。

到首領的房間

會迴轉的死亡圓蟲

爲首領的死亡圓蟲在亞瑟周圍迴轉後，會從口中吐出岩石，雖然它的弱點在頭部，但因旋轉速度極快，並不容易攻擊到。

▶先移到這裏。





◀首領會飛來。

▶在亞瑟周圍旋轉後，從口中吐出岩石。





◀吐出的岩石會掉下來而擊中亞瑟。

STAGE 4

怪物腹部 I
怪物腹部 II



從怪物體內逃脫！

怪物腹部 I
前半

怪物腹內有孤立而浮著的踏腳處，一接近踏腳處，整個畫面會突然振動，所有的牆會長出刺，因此要趕快跳上唯一沒刺的踏腳處。跳上之後畫面會開始旋轉，等旋轉停止時，才能繼續向前進，想乘坐沒有刺的踏腳處時，要注意不要頂到有刺的地方。


▲不要被斧頭怪擾亂。

怪物腹部 I 的整體圖



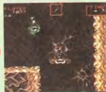


Ⅰ 要跳到籃子般的踏腳處

乘坐在踏腳處上，畫面會開始旋轉，然後才可繼續前進。如果想要跳上踏腳處，卻失敗掉下來，便一定會掉在刺上面。

◀直接靠近時地形會突然改變。


▲跳上踏腳處後，畫面會開始迴轉。


▲畫面停止後又可繼續前進。

開始



到A

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。



到B

A

Ⅲ 對方會撲過來，必須要當心

斧頭怪會上下左右移動，然後用身體撲來，不過敵人的攻擊頗爲單調，所以亞瑟可以靠近攻擊它，不會有危險。


▲在此不用逃到右邊也無妨。


◀在此地打倒斧頭怪。

Ⅱ 從踏腳處下來時要注意

第一次旋轉停止時，左上的天花板會出現多頭蘇卡花，並伸展開來，所以從踏腳處下來如利用２段跳躍，就會碰上這怪物，要小心行動。


▲用２段跳躍會撞到多頭蘇卡花。



到次頁



B

Ⅳ 要打倒多頭蘇卡花

起初會用站立的姿勢攻擊亞瑟，所以子彈發射過來時，亞瑟應快速蹲下躲開子彈攻擊，而第二朵多頭蘇卡花出現時，亞瑟須用２段跳躍來躲，並且反擊。


▲蹲下來躲開子彈。


▲用２段跳躍躲開子彈並且反擊。

怪物腹部 I

後半（こうはん）

在此地有很多多頭蘇卡花出現，如果不確實除盡，亞瑟會受到敵人子彈的包圍而無法逃脫，要打多頭蘇卡花時要注意頭上的刺。



◀極難纏的多頭蘇卡花。



▲這一單元的刺特別多，一碰到就會失敗。

Ⅰ 收拾天花板上的多頭蘇卡花

打倒出現在天花板上的多頭蘇卡花，要先躲開它射出的子彈，且轉移到左方稍高的地形上，再由此向右邊做2段跳躍，同時攻擊，要注意下方有斧頭怪湧出，應小心應戰。若有十字弓，則會輕鬆得多。



▲等敵人發射子彈時就快速移動至此。



▲然後快速向右上用2段跳躍，且同時攻擊。

Ⅱ

向左前進時，多頭蘇卡花會連線出現，可是必須牢記這些怪物在那一種位置出現，採用那一種攻擊方法，否則會使自己陷入極危險的地步。



◀在此做2段跳躍。



▲從高處用正常跳躍來攻擊。



▲在此會以站姿攻擊亞瑟，所以要蹲下來躲子彈。

Ⅲ 要注意刺

對於在天花板上的多頭蘇卡花，想用2段跳躍打倒它時，不可從高地形上作2段跳攻擊，否則會讓自己碰到天花板的刺。



▲亞瑟很可能碰到天花板上的刺。



到C

接前頁

Ⅳ 要快速打倒蘇卡花

如果坐在踏腳處上，天花板就會轉變成地面，所以從踏腳處下來後，馬上向右攻擊。



◀用站立連射的方式打倒敵人。

Ⅵ 趕快上踏腳處

在此若不快跳上踏腳處，腳下會有刺長出來。



◀隨時要準備作2段跳躍。

Ⅴ 用大跳躍的方式躲開刺

亞瑟必須在有刺的地帶做3次跳躍才行，尤其第三次出現刺的地方更難通過，採用2段跳躍的時機過快或太慢，都會失敗掉在刺上，這點全靠遊戲者親身體會。



◀在此跳躍。



◀安全跳過有刺地帶，完全靠跳躍的時機是否恰當。

Ⅶ 一口氣下去

在此由踏腳處向左邊跳動，再一次向左跳後，讓自己掉下去，這樣就不會碰到由下方湧出的斧頭怪，如果用2段跳躍時，難免會撞上左邊的刺。

接次頁





▲向左方跳一次。



▲不會碰到刺而著地，然後直接向右方前進。

怪物腹部 II

前半（ぜんはん）

從這裏乘坐在移動的踏脚處前進，如果從踏脚處掉下去，立刻就失敗，而從牆壁會在一定的間隔中，將蒸氣噴出來阻擋亞瑟的去路，同時毒玫瑰也不斷在空中出現，如果碰上任一種怪物，就會被彈走，亞瑟直接從踏脚處摔落，遊戲因失敗而結束，所以要仔細觀察敵人動態，然後躲開敵人而前進。



▲從天花板和地板會噴出蒸氣，且毒玫瑰也會阻擋去路。

Ⅰ 躲開噴出的蒸氣

從天花板到地板開始冒煙後，就有蒸氣噴出，而經過一定的時間就會停止，此時站到踏脚處前，趁沒有蒸氣噴出便穿過，或躲在踏脚處後面，等這次噴氣停止時再走，兩者情況靠瞬間判斷，然後決定。



▲蒸氣噴出時……



▲趕快向右躲開，過一會蒸氣就停止。

Ⅱ 毒玫瑰

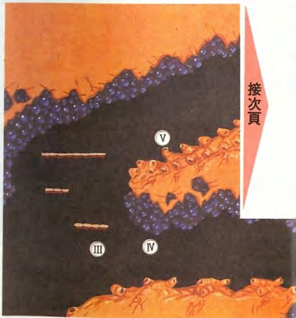
等亞瑟接近到某種距離時，便會開始膨脹，當毒玫瑰還是幼苗時，無法將它破壞，所以只要移動到踏脚處前，故意讓花朵膨脹起來，然後再將它摧毀。



◀讓毒玫瑰膨脹起來。



▲退後再攻擊。



接次頁

Ⅲ 在踏脚處消失前必須跳上去

踏脚處停止搖動時，會從左右兩端開始萎縮而消失，如果呆站不動就會掉下去，所以要趕緊跳上新出現的踏脚處，再轉移到上面大的踏脚處，等踏脚處開始移動就向右走。



▲一直呆站在踏脚處，這樣踏脚處會消失。



▼只要站在踏脚處最前端，這樣便可隨時跳躍。



▼在2段跳躍中要攻擊從右邊出現的藍色殺手。



▲轉移到左踏脚處便要蹲下來攻擊敵人。



▲打倒藍色殺手後立刻轉到上面的踏脚處。

Ⅳ 對躲開蒸氣的時機要留心

這裏要站在踏脚處的左端打倒左邊的毒玫瑰，這樣就能直接躲開從上面噴出的蒸氣。但噴氣的時機會經常產生變化，必須注意如果認爲來不及躲開蒸氣就要趕快回到右邊來。



▲把最前面的毒玫瑰打倒……



▲大致說來蒸氣可以躲開。



Ⅴ 要快速地移動

在此地躲開下面蒸氣以後，立刻將旁邊的毒玫瑰打倒後，再移動到踏脚處的最右邊，這個方法可以安全躲開上面的蒸氣和毒玫瑰的攻擊。



▶留下2枝毒玫瑰再向右邊移動。



◀這種方式可以輕鬆躲開毒玫瑰。

怪物腹部Ⅱ

後半

後半段毒玫瑰和蒸氣重疊出現；所以相當困難，在此地毒玫瑰在亞瑟下方出現，因此無法用矛或小刀等武器攻擊，可是如果用了可以朝下攻擊的鐮刀或火把，那以後和怪物首領戰鬥時就很辛苦了，所以此處是第四單元最大的難關，而且在怪物腹部內的寶物箱，到最後都不會出現。


▲藍色殺手會向亞瑟撲過來，是很恐怖的情形。

Ⅰ 蒸氣和毒玫瑰必須要躲開

看毒玫瑰出現的地點，避開的方法也有很大的差別，詳細請參考圖片說明。


◀毒玫瑰在下方位置時。


◀可以直接走過去。


▲如有鐮刀或火把便可輕鬆通過。


◀沒有蒸氣出現時要向右邊2段跳躍。


▲這樣可從上面走過去。


▲要走動的時機不易判斷。

Ⅱ 再到踏脚處上面

想到上面的踏脚處不可以勉強，跳躍要平穩確實。


◀向上面跳躍。


◀向右邊做2段跳躍。

Ⅲ 對於藍色殺手的撲身攻擊要小心

對藍色殺手做跳躍攻擊相當危險，因在跳躍時常會遇到藍色殺手正好作衝撞攻擊，所以要站在踏脚處上攻擊才理想。


◀蹲下也是很危險。


◀要站著攻擊。

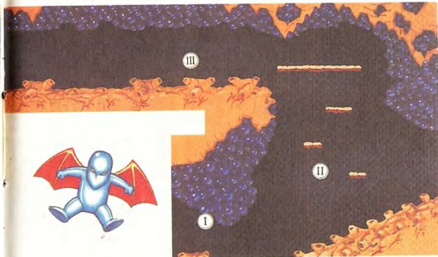
Ⅳ 快到出口處去

出口處是在畫面後方的黑洞，只要能和黑洞相接觸，就可以到敵人首領的房間，如果遇到藍色殺手從後面追來，趕快利用跳躍方式，跳入出口處。


◀從此地跳躍。


◀用2段跳躍到出口處去。

到首領的房間





敵人首領是龍人妖，會從三個頭噴出火焰，或者分裂成龍人，當它變成龍人時便無法被破壞。

(詳細打倒龍人妖的方法請參考P 69)


▲從口中吐出火焰時，靠近會有危險。


▲能分裂為3個龍人。


▲分裂後又會合體成為三頭龍。

STAGE5

衝過冰壁地帶！

永久凍土的森林
冰壁地帶



永久凍土的森林

前半

所有東西都冰凍著，有激烈的暴風雪，是極酷寒的地帶，

在此出現的都是耐久力強的敵人，而且攻擊手段均很激烈，所以要慢慢將敵人一個個打倒，一邊攻擊，一邊向上走，如果盲目前進，難免遇到敵人的攻擊或落入有刺的陷阱內。

Ⅰ 要注意毒百合的子彈

毒百合和多頭蘇卡花，當亞瑟接近時便會伸展出來，並在一定的時間間隔吐出子彈，所以等它們發射一次子彈後，再採取連續攻擊，敵人弱點在花朵部分，除此之外無法破壞。

▼先讓毒百合伸展開來。





▲暫時先在此位置，躲開敵人的子彈。



▲然後利用2段跳躍，用武器向花朵攻擊。



▲讓第二枝花發射一次子彈



▲趁第二次子彈未發射前利用跳躍攻擊它。

開始



接次頁

Ⅱ 容易掉到下面

仔細看地圖應可瞭解，右下方並沒有踏腳處，如受敵人攻擊而彈到右邊時，便會直接掉落下去而失敗。



◀在此被彈到右邊的情況很大。



◀如此一來，遊戲便結束了。

Ⅲ 對於冷氣怪要由遠處攻擊

冷氣怪會吐出的射程很長的冷氣，所以儘量站在遠處攻擊，過於靠近是很危險的。



◀趕快移動到上面。



▲一直在下面等著冷氣怪向右移，當它向右移動時……



▲移動完成後，快攻擊冷氣怪。

Ⅳ 要特別注意刺

某些地方須用2段跳躍通過或向上移動跳躍時，注意頭部不要碰到刺。



▲在此處若太早跳躍怕頭部會被刺刺中。



▲這樣的刺可用大步2段跳躍跳過去。



◀用此方式跳躍較安全。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

永久凍土的森林

後半

到此地暴風雪便停止，可是地下會有觸手狀的冰柱不停湧出，過了這地方時，飛天怪A又會出現，這後半段的戰鬥相當困難，必須注意。



◀會有很多敵人出現。

Ⅰ 要躲開飛騎士

飛騎士會以極快的速度追上來，應付這種敵人要慢慢向左邊逃，要用躲的，而不要想打倒它。



◀從前面無法打倒。



▲若遇到飛騎士靠近時，向左邊移動來躲開。



▲躲開第一個敵人，立刻回到右邊，然後再向左，如此這般不斷重覆。

Ⅱ 對於天花板上的刺要注意

如果碰到長在天花板上鋒利的刺，便會失敗，所以在天花板低的地方，不可用2段跳躍。



▲假定在此處2段跳躍…　▲就會碰到天花板上的刺而失敗。



▲像此地絕不能施展2段跳躍。



接次頁

Ⅲ 要快速通過冰橋

冰橋走過後，便會向下崩塌，所以走過冰橋後若又向左後方退時，會連人帶橋一起崩塌下去，造成失誤。





◀走完了便崩落。

Ⅳ 冰柱地帶要慢慢前進

柱狀的冰觸手，在剛伸展的一瞬間尚無法判斷會如何攻擊亞瑟，所以遇上腳底剛長出觸手怪時，不必慌張逃跑，冰觸手就算打不倒，也仍然繼續長，但在畫面上最多出現3隻，所以在亞瑟後面長出的觸手怪，可以不必理會，但在亞瑟面前出現的就必須摧毀，所以要放慢速度前進。



▲此時尚無法判斷如何攻擊。



◀一邊前進，一邊進行破壞。



◀不理會後面的冰觸手。



▲在畫面上冰觸手最多出現3隻。

Ⅴ 將飛天怪A引誘出來

冰觸手和飛騎士不出現以後，會由飛天怪A來取代。在此想和飛天怪A戰鬥是很不利的，因爲上面的踏腳處會被飛天怪A佔住，不易攻擊，此時最好將飛天怪A引至沒有踏腳處的地方，再和它戰鬥。（詳細打倒飛天怪A的方法請參考P 74）



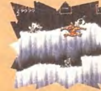
◀在此戰鬥相當不利。



▲先把坐著不動的飛天怪A引得開始行動。



▲然後引誘它到此地。



▲如果引到右邊去反而更不利。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

冰壁地帶

前半

延綿持續到魔帝城的冰壁地帶，前半段會有瘋狗集體攻擊過來，如果事前不記住瘋狗出現的地點，會有打不倒的敵人出現，這全靠自己多練習。


▲要記住瘋狗出現的位置。

Ⅰ 對付瘋狗要從遠方來射擊

在此地帶出現的瘋狗會朝向亞瑟撲過來，或用跳躍的方式打倒亞瑟，不管它們用什麼方法，都要小心走動，快速反擊，這樣可以把還在畫面外的瘋狗打倒。


▲在此地會撲過來。


▲先在此處攻擊，否則再往前走更危險。



Ⅱ 要完全了解敵人動態

上面的踏腳處已有瘋狗佔住，如果亞瑟站在踏腳處左端時，瘋狗會出現在眼前，然後趁機連射瘋狗，便能將它們打倒。


◀站在此處時！


◀瘋狗會到這個位置。

Ⅲ 利用安全地帶來打倒冷氣怪

在踏腳處上的冷氣怪，會向左右移動而且吐出冷氣，冷氣射程很遠，但只要站在圖片所表示的位置就不會被射中，而且由此跳躍可輕鬆地打倒冷氣怪。


▲在此處攻擊便安全了。



※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

Ⅳ 要攀登在高臺上躲開雪崩

當亞瑟在冰壁地帶前進的過程中，有時會突然遇到不停搖晃的畫面，不久後便發出"轟"的聲音，在右方發生雪崩，如果一直靜止不動會被湧來的雪捲走，所以趕快到有梯子的高臺避難，因爲雪不會湧上高臺。如果因雪崩而被雪捲走，會一直被推到左方有刺的地方，因此而使遊戲結束。


▲畫面突然搖晃時要小心。


◀雪崩湧來了！


◀趕快躲上高臺。


▲如果逃上高臺時間稍慢，便會被捲入雪中。

到次頁



Ⅴ 從高臺上攻擊冷氣怪

冷氣怪在高臺的另一方向，不會到這裏，所以只好在高臺上向怪物攻擊，如果順利，在冷氣怪還沒有任何動作前，將它打倒，如果它向後移動，要立即追趕。


◀由此處攻擊。


◀向後移動時要追趕。

冰壁地帶

こうはん
後半

冰壁地帶的後半段，會連續發生好幾次雪崩。在每一個地方的雪崩要如何躲開，這點要牢牢記住。如果無法應付時，就只好利用 2 段跳躍來躲開。然而如果附近有刺的時候，最好不要跳躍，因爲在著地的瞬間會被捲入雪崩中，然後被推到刺上面的可能性很大。但是如果用大幅度的 2 段跳躍，大體上不會被雪崩捲走。


▲當畫面在搖晃出現雪崩時，小心不要被捲入。

Ⅰ 利用梯子來躲開雪崩

在畫面上繼續前進時，會發現有許多似乎沒有什麼意義的梯子。原來遇到雪崩時趕緊抓緊梯子，就不會被捲入雪崩中。


◀趕緊跑到梯子這邊來。


◀抓緊梯子不要被雪崩捲走。

Ⅱ 要注意瘋狗

在這裡所出現的瘋狗，當亞瑟想要從刺上面跳躍過去時，就會撲過來。在這種情況絕對無法躲開，所以一定要在跳躍以前把瘋狗打倒。


◀到這種地步已經太遲…


▲要在這個位置開始攻擊把瘋狗打倒。



Ⅲ 打倒冷氣怪

在這裡所出現的冷氣怪，趁亞瑟從刺地帶跳躍過來著地的瞬間會吐出冷氣攻擊。如果遇到這種情況要趕緊回到左褟，並從離開冷氣射程的位置邊跳躍邊攻擊。當冷氣怪移動到左邊時，就向後退到圖片的位置。

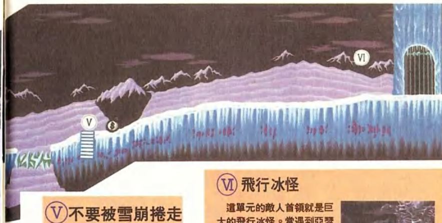

▲冷氣無法到達這種

Ⅳ 再利用高臺來躲開雪崩

來到這一邊時又會有雪崩出現，趕緊跳到高臺的踏腳處。如果用 2 段跳躍失敗無法到達高臺時，就會直接掉落在刺地帶。如果雪崩到達這裡，後果就不堪設想。


▲在這裡可以保持安全。


▲2 段跳躍失敗的後果極爲悲慘



Ⅴ 不要被雪崩捲走

最後的雪崩要抓緊梯子，不可被捲走。只要能克服這地方，就可以遇到敵人首領。


◀在這種狀態下也要硬擠過去。

◀用 2 段跳躍跳過去

Ⅵ 飛行冰怪

這單元的敵人首領就是巨大的飛行冰怪。當遇到亞瑟接近時，下半身就會崩潰，而上半身則在空中一邊飄搖一邊向亞瑟攻擊過來。4 隻手當中的 2 隻會像回力鏢般地發射過來，或是從嘴裡發射出冷凍彈，會把亞瑟凍著。是屬於極難纏的強敵，弱點僅在於頭部，所以在高處飛行時，利用 2 段跳躍的方式予以攻擊。（詳細的打倒方法請參考第 7 0 頁）


▲來到這個位置時，會突然動起來。


▲不使用跳躍的方式就無法攻擊對方

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

STAGE6

要 潛入魔帝城

魔帝城

這單元很短，可是會有３個飛天怪Ａ出現，如果不確實地把這些飛天怪予以擊倒，就無法繼續前進。屬於這種單元。



◀到這種地步簡直是束手無策。

Ⅰ 要利用級差

這裡首先要躲開從右上方撲過來的飛天怪Ａ，這時從左邊的段差下去，就能確實地避開飛天怪的撲身攻擊。



▲飛天怪撲過來時就向左邊跑。



▲這樣就能確實躲開。

Ⅱ 把飛天怪Ａ引誘過來①

在這裡的飛天怪Ａ開始動時，就把他引誘到下面來。因爲下面的地點寬大，戰鬪時才不會處於不利的狀態。



▶在這裡故意惹飛天怪移動……



◀然後引誘到這裡來。

Ⅲ 魔怪的頭

從梯子繼續向上走時，就會看到魔怪的頭出現。而這魔怪會伸展脖子攻擊過來，因此從這方邊跳躍邊攻擊，就能輕鬆地予以打倒。



▲要在這裡攻擊。



Ⅳ 把飛天怪Ａ引誘過來②

在這裡所出現的飛天怪Ａ也要把他引誘到開始地點附近，再來進行戰鬪。就算花了某些程度的時間，也不會有超過的現象出現。要知道，在出現地點附近戰鬪是非常危險的。（在第６單元所出現的所有飛天怪Ａ的詳細打倒方法請參考第74頁）



▲飛天怪Ａ有動靜後，就要在這裡向左邊下去。



▲然後再把飛天怪Ａ引誘到這個地方就可以。



Ⅴ 斧頭怪出現

這裡會從右邊牆壁中出現斧頭怪，但是一旦在畫面上消失後，就再也不會出現第２次。



▲趕緊讓斧頭怪從畫面上消失

Ⅵ 大魔王阿斯特

這魔王會從嘴裡發射雷射光，會從腹部發射火焰，臉部是屬於僅有的弱點，所以不是用跳躍的方式攻擊就無法予以打倒，是個極爲難纏的敵人首領。（詳細打倒方法請參考第71頁）



▲靠近戰鬪就很危險。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

STAGE7

趕 緊到魔帝的房間去

妖魔回廊

前半

魔帝的王座已經不遠了，敵人頃會拚命阻擋你前進。所以這是屬於不容易過關的單元。

Ⅰ 會從牆壁湧出敵人

當亞瑟接近時，藍色殺手就會從牆壁中出現。要一個一個邊確實地打倒邊前進。如果不予以打倒，就會不斷地從後面追趕過來。



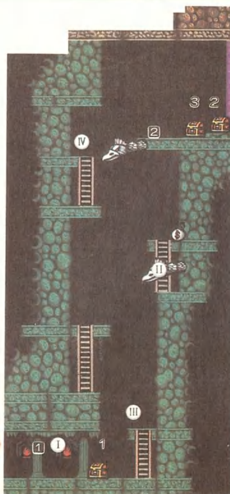
◀瞬間撲身攻擊。

Ⅱ 梯子的移動要注意

在這裡如果不事先打倒藍色殺手再上梯子的話，很可能會受到藍色殺手的撲身攻擊。



◀會遭遇到這種下場，所以要注意才好。



Ⅲ 利用 2 段跳躍來攻擊鷹怪的頭部

最好是用 2 段跳躍的方式來攻擊鷹怪的頭部。如果頭向下面伸展過來時，就要用普通跳躍來連續攻擊。若有十字弓則不可必如此辛苦。



◀不在高地做 2 段跳躍攻擊會擊不中。



◀向下面伸展過來時，就要用普通跳躍的方法來攻擊。

Ⅳ 對頭部連射予以攻擊

這裡鷹怪的頭從梯子上去之後，稍微向左邊移動，就可進行攻擊。只要在這個位置，就算鷹怪把頭伸展過來也無法碰到亞瑟。

絕對無法直接從鷹怪的頭跳躍過去，這點要注意。務必要打倒它後再前進。



▲在這位置攻擊就安全了。

Ⅴ 在不利戰鬥的地方出現了飛天怪 A

這裡是屬於不利戰鬥的地方，雖然很想引誘敵人到開始地點的寬大地方進行戰鬥，但時間可能會超過最好不要這麼做。總而言之，只有在這裡面對飛天怪進行戰鬥。（詳細的打倒方法請參考第74頁）



▲飛天怪 A 靠近這裡時就會向上飛起來。



▲未到達右邊之前，多半會遭到飛天怪的撲身攻擊而受到創傷。



▲在這裡用原來的固定方式進行戰鬥是最理想的。



▲想要引誘到這裡來戰鬥怕造成時間的超過。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

妖魔回廊 後半

後半段會有從口裡吐出子彈的2個飛天怪的頭出現，或是丑角怪和幽靈會同時攻擊過來。是屬於相當難過關的單元，而在這單元的後面會有2個敵人首領出現，而這敵人首領的本事極爲高強，想要打倒也許要花相當長的時間，因此造成時間超過的情況難免會經常出現，如果能够施展火龍或是龍捲風的魔法，就能很輕鬆地予以打倒，可是想要把黃金鎧甲攜帶到這裡來是極困難的，到了第2輪回，如果不是用公主的手環把敵人首領予以打倒，就會被退回到第6關前半去。這時就無法再利用魔法了。因此仍要靠武器正正當當的過關，不要想取巧。


▲這一帶是相當困難的。

Ⅰ 有2個頭…

這裡的魔怪會有2個頭出現。如果不先把魔怪打倒，就無法繼續前進。至於詳細的打倒方法請參考下面的圖片，要記住不是簡單就能予以打倒的。

▼在這位置用蹲下或跳躍的方式來躲開子彈。




◀採取集中攻擊方式


▲如果跳躍，可把子彈引誘到上方去。



Ⅱ 丑角怪・幽靈地帶要強行衝破

在這附近會有2個丑角怪出現。如果只是這樣就可以輕鬆地應付，討厭的就是幽靈同時會從上下左右攻擊過來。所以在這裡一口氣用跳躍的方式到踏腳處，不要理會這些小嘍囉，而一心一意地向敵人首領的位置前進。雖會有2個寶物箱出現，如果想要過去取寶物箱，簡直就是自殺的行爲。




◀來到踏腳處之後，立刻向右邊做2段跳躍。


▶跳到這裡之後要向左邊做2段跳躍。



▲著地後隨時可向右方逃脫。



Ⅲ 大首領會有2個連續登場

在這裡會先出現阿斯特，同時會採用和第6關完全同樣的攻擊方法攻擊過來，應該不會成爲問題才對。而下一個出現的尼洛斯，因耐久力極高，想要打倒相信要花相當長的時間。（詳細的打倒方法請參考第72頁）


▲從腹部吐出來的火焰極爲恐怖，儘量不要靠近。


▲粗大的雷射速度相當快，極爲不容易躲開。


▲在這裡仔細了解雷射飛過來的角度。


▲長得和阿斯特很相似的尼洛斯，是個耐久力相當高的強敵。


▲和阿斯特所吐出來的火焰不一樣，只要碰到地面就會一直往伸過來。

※觸摸在地圖上的方形數字時，會有這個數字的寶物箱出現。

STAGE8

決戰！ 亞瑟對魔帝

撒馬艾魯要利用公主的手環來戰鬥

如果沒有公主的手環裝備，就算到了第２輪回的第７關即使過關照樣也會被退回到第６關。



▲有強大威力的魔帝。

有公主的手環裝備時





◀把尼洛斯予以打倒……◀到第８關的門……

有公主的手環裝備時





◀公主的姿態會出現……◀會被退回到第６關。

如何得到公主的手環

公主的手環在第２回合的任何畫面都會出現，要讓手環出現的條件就是亞瑟一定要穿著黃金鎧甲（有沒有攜帶盾牌無所謂）。以這種狀態來打開裝有武器的寶物箱就可以了。只要按照寶物箱的法則應該就能簡單地得到手。只穿黃金鎧甲比帶著盾牌更容易得到公主的手環（只要仔細看法則就能一目瞭然）。如果有盾牌，寶物箱反而不容易出現武器，這點最好牢牢記住。

▼穿著黃金鎧甲後，讓寶物箱不斷出現吧！



▼要仔細地看寶物箱法則，把裝有武器的寶物箱打開。





▲裡面會有妖精出現，停了一會兒這妖精……

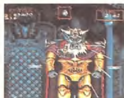


▲就會變成公主的手環。這就是道道地地超魔界村攻擊力最高的武器。

撒馬艾魯完全攻略法

撒馬艾魯會從嘴裡吐出細長的雷射，會從腹部發射出２塊圓盤。如果被雷射擊中者就會造成疏忽而失敗，但如果被圓盤擊中者不但不會受傷，亞瑟還可以乘坐在圓盤上。若是不乘坐在圓盤上，那麼屬於撒馬艾魯的弱點的臉部就無法予以攻擊。

所以進入撒馬艾魯房間時，先站在他右腳前面，等他的腹部發射出圓盤，就利用２段跳躍來乘坐上去，盡量靠近他的臉，再用跳躍連續攻擊。



▲稍微向右移動後，從嘴裡會朝所有方向發射出雷射。



▲從腹部所發射出來的圓盤，並不是敵人的武器。



▲在左腳前面移動，也就是配合撒馬艾魯的動態來移動。

▼當雷射和圓盤同時發射出來，就要趁機跳躍。



▼一次跳躍後來攻擊。



▲順利地乘坐在圓盤上時，要一次跳躍予以攻擊。



要注意發射雷射的時機

如果圓盤比雷射先發射出來而坐在圓盤上時，一定會被雷射擊中。所以要在雷射和圓盤一起發射出來時，再趁機跳坐在圓盤上。



◀這時來跳躍。



▲如果雷射快就會造成這種情況。



▲然後再快速做２段跳躍，攻擊魔帝的弱點臉部。

對付敵人首領的攻略法

從第1單元到第7單元的敵人首領的詳細攻略法



STAGE 1

鷹怪

遇到鷹怪攻擊時，最須要注意的就是從嘴裡所吐出的卵攻擊。因爲這種卵無法予以毀滅，所以千萬不可太過靠近。



▲把頭擡起來時，會準備把卵吐出來，趕緊躲開才好。

▼想要落到敵人身後時，會把腳伸出來阻擋你走過去。



在頸子伸長時，再予以連續攻擊

對付這種敵人首領要利用跳躍來攻擊敵人的弱點頭部，不如等這怪物把頸子伸展出時，再快速靠近連續攻擊，既安全又能確實地予以打倒。先到這個怪物附近徘徊，看到頭部開始動時，就隨時向左邊移動，這樣一來，子會伸展到亞瑟旁邊，此時趁機攻擊就可以了。



▲等頭開始動時就趕緊躲開。



▲首先利用跳躍儘可能來攻擊對方頭部。



▲然後再走到鷹怪的前面。



▲把 子伸展出來時，盡量靠近頭部來連續攻擊。

魔法攻擊的效果

對付鷹怪用雷鳴、龍捲風、火龍等的魔法來攻擊很有效。然而利用魔法使鷹怪無法動時，靠過去遭撲身攻擊的情況很多，這點要注意。



▲並不值得使用魔法來攻擊對方



▲縱使使用魔法反而會遭到對方撲身攻擊。

STAGE 2

螃蟹怪

這個首領在整個過程中，是屬於難以打倒的首領之一，可以這麼說。所以要和這怪物戰鬪時，最好要有從正面受到螺螺彈的攻擊也絲毫不會受到影嚮的這種盾牌裝備才好。



▲如果有盾牌裝備就可從正面接住螺彈。

▼當這種武器裝備無法忍受敵人的連續發射時，恐怕會難以過關



不要分開來戰鬪

螃蟹怪會從海中慢慢出現，當浮出水面某個程度時，容易攻擊對方臉部，所以趕緊靠近對臉部連續發射，如果怪物向左邊移動時，就要趕緊離開，但如果離開這怪物太遠，在畫面外的螺螺彈會射過來，這點要注意。總之，不要讓怪物到畫面外去。

對於螺螺彈僅用跳躍來躲開是不夠的，也要考慮蹲在竹筏上躲開子彈的射擊，同時也要配合著海浪上下的移動運用各種方式射開才好。



▲一定會從水中出現，所以一定要在這個位置等。



▲當螃蟹怪浮出這種程度時，就要採用連續射擊。



▲怪物移動時要趕緊躲開。



▲停止不動時就要保持這種距離。



▲再繼續攻擊時，對螺螺彈不要用2段跳躍躲開。



▲怪物向右邊移動時，邊配合著怪物的移動而移動邊攻擊。

魔法攻擊的效果

對付這種敵人首領，要有能防禦被螺螺彈擊傷的盾牌裝備才最有效。雖然利用火龍或是龍捲風的攻擊魔法也有效，但要施展攻擊魔法時，盡量遠離敵人首領再施展出來。



▲利用火龍魔法早點把敵人打倒。



▲利用使用魔法之後的無敵情況，是躲開螺螺彈的方法之一。

STAGE 3

死亡圓蟲

死亡圓蟲在所有的敵人首領中，是屬於本事最弱的一個，無論是那一種武器裝備都能簡單地予以打倒，但也不可太過輕敵。



▲當這種怪物在旋轉時，跳躍就極爲危險。

▼如果不蹲下可能會被吐出來的岩石擊中。



安全地帶 輕鬆取勝

當亞瑟超越了塔繼續前進時，音樂會突然改變，這是敵人首領長蟲怪要出現的信號，所以聽到曲調改變時，趕緊回到左邊到最高的踏脚處，然後在踏脚處的右端等著時，死之圓蟲就會出現。當死亡圓蟲開始旋轉時，瞄準長蟲怪的弱點頭部，用武器予以攻擊。當長蟲怪停止旋轉時，就會吐出岩石，這時一定要蹲下，以後吐出來的岩石還會回來，只要不離開踏脚處，就能躲開不會被擊中，然後再攻擊敵人首領…反覆這麼做應該就能輕鬆取勝。



▲移動到這個位置時，曲調會突然改變。



▲趕緊回到最高位置的踏脚處



▲就在踏脚處的位置來攻擊怪物



▲怪物吐出岩石時趕緊蹲下。



▲向左右飛過去的岩石就要回來時，只要在這位置就能躲開不會被擊中。



▲從上面飛過去的岩石也是如此，但千萬不可以從踏脚處移動。

魔法攻擊的效果

對付這種敵人首領，用火龍、閃電、龍捲風等的攻擊魔法都有效。然而大爆炸的威力很弱，所以使用這種魔法不如使用武器來攻擊。



▲即使用防禦的魔法也有效。



▲有時有普通的武器來攻擊，也許能更快打倒敵人。

STAGE 4

龍人妖

龍人妖的動態和吐出來的火焰彈極爲緩慢，所以能比較輕鬆地打倒。但是分裂後的動態如何一定要牢牢記住才好。



▲太靠近很危險，盡量離遠一點來戰鬪。

▼用射程短的武器無法取勝，尤其用火把是更不應該的。



分裂後要 快速靠近

當敵人首領出現時，要盡量從遠一點的地方來攻擊。當了個向下集中時，就要蹲下來攻擊，向上集中時，就要用跳躍來攻擊。但此時如果突然施展 2 段跳躍，著地時有可能會被這怪物吐出來的火焰彈擊中，所以要多加注意。對於火焰彈除了向上跳躍，或許是蹲下來躲開才好，如果朝向斜上方跳躍躲開是極爲危險的。

停了一會兒，3 頭龍有幾個頭就會有幾個分裂的身體，這時的應付方法請仔細參考下面的圖片說明。



▲頭向下集中時要蹲下來攻擊。



▲頭向上集中時要跳躍攻擊。



▲分裂時要趕緊靠過去。



▲不久會在左邊再合體起來。



▲水平飛來的子彈，可以用垂直跳躍躲開。



▲斜飛過來的子彈，也要以垂直跳躍躲開。

魔法攻擊的效果

對付這種敵人首領，用火龍魔法攻擊最有效。也許只要施展 3 、 4 次就能予以打倒。相反地雷鳴魔法只有當敵人的頭垂下時才能有效攻擊，所以隨便使用這種魔法攻擊是值得考慮的。



▲龍捲風的魔法也有效。



▲雷鳴魔法、閃電魔法在這裡最好不要使用。

STAGE 5

飛行冰怪

要和這敵人首領戰鬥須要注意的是要用那一種武器來戰鬥，如果用射程短的火把或十字劍是絕對無法取勝的。



▲太過於接近會被像回力鏢的手臂擊倒。

▼即使被這怪物的冰凍彈擊中，也不會造成失敗，所以不必顧慮太多。



善加躲開手臂的攻擊

這個敵人首領，4 隻手臂中有 2 隻手臂能像回力鏢般地旋轉飛行攻擊過來。而且手臂確實會朝向亞瑟攻擊過來，所以發現手臂飛過時，趕緊向左邊逃走。只有這樣才能勉強躲開怪物手臂的攻擊。如果一開始就在畫面的最左邊和敵人首領戰鬥，很有可能會無處可逃，這點要注意。

被朝 8 方發射的冷凍彈擊中時，會被冰凍得無法動彈，然而只要連打攻擊武器稍微震動以後，冰凍的冰塊會自動破裂，而後又能動起來。



▲在上空時必須要用 2 段跳躍才能攻擊。



▲在下面時是一口氣給予攻擊的好機會。



▲手臂飛過來時趕緊向左邊逃走。



▲手臂到中途還會飛回去。



▲被冷凍彈擊中，只要連打攻擊。



▲冰塊就會破裂，又能繼續活動。

魔法攻擊的效果

飛行冰怪武器不容易擊中，所以如果能使用火龍、龍捲風等魔法時盡可能利用。如果用其它的魔法，也許得不到你所期待的效果。



▲還是火龍、龍捲風的魔法才有效。



▲有十字劍裝備時，還是使用魔法比較理想。

STAGE 6

大魔王阿斯特

因爲對付阿斯特無法靠近來戰鬥，所以如果用射程距離過於短的武器是絕對無法取勝的。打倒這怪物的有效武器是小刀和十字弓。



▲只要不接近這怪物來戰鬥，就能簡單取勝。但要有遠距離的攻擊武器，才能得到這種效果。

▼這個怪物在第 7 單元也會登場。



有效地躲開雷射光線

這個敵人首領出現時，要趕緊回到左邊，移動到坡道下面去這樣就不會被怪物腹部吐出來的火焰彈擊中。又從口裡吐出來的雷射光線蹲下來就可躲開，這種情況會出現很多。

這個敵人首領只有頭部才是弱點，因此在坡道下面時，如果是用小刀和矛的武器，必須要用 2 段跳躍才能得到有效的攻擊，可是利用 2 段跳躍的過程中，容易被雷射擊中，這點要注意。雷射是敵人首領吐出火焰彈後經常跟著發射出來的。



▲先移動到這裡，敵人首領就會出現。



▲遇到敵人出現時，就邊攻擊邊回到這個位置。



▲然後再利用 2 段跳躍來攻擊。



▲火焰無法來到這個地方。



▲雷射光線大抵蹲下就能躲開。



▲如果危險時就用垂直跳躍來躲開。

魔法攻擊的效果

對付這種敵人首領用火龍、龍捲風的魔法攻擊有很好的效果。



▲在這個位置用火龍魔法來攻擊。



▲在第 7 單元，從畫面的邊端能看到敵人首領就開始使用。

STAGE 7

超魔王尼洛斯

這個敵人首領和阿斯特同樣，如果是用射程短的武器無法打倒，因此要事先有射程長的武器裝備後，再和這個怪物作戰。


▲火焰和地面接觸時會不停地延伸，是個傷腦筋的敵人武器。

▼雷射光線不只是粗大，而且速度也相當快。



從安全地帶跳躍攻擊

和這個敵人首領戰鬥時，只要能伏在地面上有級差的地方，就能躲開這個怪物的一切攻擊。並從這裡採用2段跳躍把武器朝向弱點臉部攻擊過來，就能輕鬆地予以打倒。當怪物發射雷射光線時再予以攻擊。吐出火焰之後跟著會有雷射光線發射出來，這種比率相當高，這點要注意。

如果時間所剩不多時，就向右邊移動，將要消失在畫面上的尼洛斯要追趕上去攻擊，這時對尼洛斯所吐出來的雷射光線可以用蹲下的方式躲開。


▲蹲在這裡很安全，只要等著火焰消失就可以了。


▲雷射光線發射出來後，就用2段跳躍來攻擊怪物的臉部。


▲蹲下來讓怪物的雷射光線發射過去。


▲敵人首領向後走過去時要趕緊追上去。


▲用一次跳躍方式攻擊。在這裡要盡可能讓怪物多受創傷。


▲發現腹部發亮時，趕緊蹲下來躲開雷射光線。

魔法攻擊的效果

在這裡要先進入安全地帶，不斷地施展火龍、龍捲風的魔法應該能輕鬆取勝。尤其是火龍魔法只要擊中怪物4、5次就能打倒。所以要選擇能擊中尼洛斯的時機再施展魔法。


▲用攻擊阿斯特同樣的方式來攻擊。


▲在這裡使用魔法後隨時蹲下來，應該就能簡單地取勝。

CHOHMAKAIMURA

特殊技巧篇

在第2輪回過關所必要的技巧大公開

It's Technical Fighting

對飛天怪A的全武器攻略法

確 實地打倒飛天怪A的方法大公開

所有武器的攻略法介紹

在敵人首領當中，屬於難纏的角色就是飛天怪A，也許比打倒大魔王、超魔王更難。但只要懂得下面所介紹的攻略法之後，無論是那一種武器裝備，大體上就能確實地打倒飛天怪A。



◀再也不必害怕這個怪物了。

矛、火焰矛、小刀、十定弓的攻擊方法

在這裡所介紹的方法，都是屬於高比率能打倒飛天怪的方法。詳細情形請參考下面的圖片，在這裡所要強調的重點就是飛天怪邊跑邊衝過來時不會飛起來，要善加利用飛天怪這種習慣。



▲然後一直等著飛天怪下來。



▲首先讓半著的飛天怪設法動起來。



▲撲過來時就向左邊躲開。



▲當飛天怪下到地面時，就保持這種距離。



▲撲過來時就用連續射擊予以打倒。

注意事項

在這裡須要注意的是必須要有某種程度的連射力。如果連射過於慢，會被對方撲身攻擊而打倒，但如果有光線小刀裝備時，情況恰好相反，如果連射過於快，會引起子彈的中斷，那後果就麻煩了。



▲連射力太慢就會被撲倒。



▲光線小刀不能太快連射。

火把、火柱、斧頭、鐮刀、眞空鐮刀的攻擊方式

這個是矛、小刀專用的攻擊法，把無法連射的這一部分，巧妙地彌補的攻擊方法。這種攻擊方法的重點就是對於快速撲過來的飛天怪，武器對準予以攻擊，阻止飛天怪前進，並趁機用跳躍的方式予以打倒。



▲撲過來時做了一次攻擊再跳躍。



◀躲開撲過來的攻擊。



▲降到地面時同樣。





▲再撲過來時攻擊後再跳躍。

注意事項

特別須要注意的是亞瑟一定要和飛天怪保持一定的距離。若太過於接近而被衝撞擊中，後果就嚴重。



▲盡量遠離飛天怪。



▲太過於接近會被撲倒。

火把專用的特殊方式

這個是利用火把會在地面爆炸的特性，如果成功則能瞬間讓飛天怪粉身碎骨。雖然此方法存有危險性，但是火把也可以當做矛的方式來運用。



◀要在寬廣的地方施展



▲撲過來時就盡量躲開。



▲等飛天怪著地。



▲撲過來時就跳躍把火把向右邊投擲過去。



▲飛天怪竟然會向燃燒的火堆撲過去。

兩刃斧頭、十字劍、光圈十字劍的方法

所有武器中，最不容易打倒飛天怪的就是兩刃斧頭、十字劍、光圈十字劍。所以要和飛天怪戰鬥時，留意不要裝備這三種武器。如果早就裝備好時，雖然有點危險，但只要按照圖片的攻略法來實行，除此之外，別無好方法。



▲撲過來時就閃開。



◀來到這個位置時…



▲在潛入下面來攻擊。



◀如果遇到這種情況…



瞄準怪物的左腳攻擊，怪物會向左邊移動。

注意事項

利用武器攻擊時，飛天怪有時會向上面衝，遇到這種情況時，只有等這怪物再撲過來。這種方法即使不準也要冷靜地應付。



◀經常會向上衝。



▲只好等著再撲過來。千萬不可以焦躁勉強來攻擊。

十字弓的追擊方法

十字弓的追擊可以說能最輕鬆地打倒飛天怪。打倒的方法，只是潛伏在飛天怪的斜下方連續攻擊即可，這時就算飛天怪逃到畫面外，十字弓的箭也會自動追擊。



◀發射十字弓。



▲位置要在飛天怪的斜下方。



◀只要不斷地發射就可以。

注意事項

千萬不可以靠近飛天怪攻擊，因為怕被閃避子彈的飛天怪撞倒就麻煩了。又假使在飛天怪的正下方時，即使是連續攻擊也無法擊中。



◀在飛天怪的正下方不要攻擊。

如果這個方法失敗時的應付方法

按照前面所介紹的攻略法正在進行戰鬥時，飛天怪有時會有讓人意想不到的動態出現，使得所說明的方法失靈。這時的應付方法也順便說明，在補充說明應付的方法當中，特別是B的模式極為重要，一定要學會到熟練為止。



▲子彈飛過來時就向上跳躍。



▲連飛天怪也超越跳過去。



▲如果飛天怪在畫面中段時…



▲就用跳躍攻擊把怪物逼到上方。



▲對於飛天怪的撞身攻擊要邊移動邊躲開。



▲如果飛天怪在這個位置時。



▲不撲過來而只是在移動。



▲就邊跳躍邊攻擊。

對付飛天怪A的注意事項

開始時飛天怪是坐著的，這時瞄準飛天怪頭部稍微上方的位置攻擊就可擊中。飛天怪會一度向亞瑟撲過來，或者是當降到地面再吐出子彈，這種動作要牢牢記住。若吐出的是小敵人，而非子彈便可打掉。

當飛天怪撲過來時，如果從地形的級差跑下去就一定能避免被撞到的命運。



◀要選擇方便的地方來戰鬥。



◀把吐出來的敵人用[illegible]消失掉。



◀要利用級差躲開。



◀瞄準怪物的頭部。

㊙招大全集

爲使遊戲能順利過關的有效秘招大公開！

輕鬆地把武器變爲小刀

敵人所拿出來的壺，在畫面上會出現寶物像兩個以及武器寶物一個。所以在畫面上2個寶物像出現時，下一個再出現的壺裡面所裝著的一定是武器。只要了解這一點，就可以在第一單元盡快讓小刀出現，只是在小刀還沒出現之前，必須連續取得出現的武器。

在第一單元的前半段，必須要把限定的2分30秒時間予以妥善利用。



▲讓2個寶物像先出現。



▲下一個出現的一定是武器。



▲雖是不同的武器也要一起取下。



▲終於等到小刀的出現。

在第一單元就要2UP

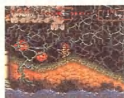
本遊戲中1UP寶物絕對不會出現，所以想要增加剩下的遊戲者時，就要靠點數來延長。得點在2萬、8萬、6萬、13萬時就會各增加一個亞瑟，以後每得到8萬點也會增加一個。所以在第一單元，對於僵屍、毒玫瑰在時間所容許的範圍內不斷予以打倒，則在這單元過關時，最少能得到6萬點，也就是說能增加2人。所以想要在最短時間內做全面過關的高手，這是不可或缺的技巧。



▲不停地攻擊僵屍。



▲不能讓500點的寶物白白地逃走。



▲毒玫瑰不但點數高也會不斷出現，盡量打倒吧！



▲在這單元過關時已得到6萬點以上是2UP。

第2單元讓人感到驚異的復活方式

在第2單元的幽靈船裡，要打開寶物箱時，經常會遭到幽靈的攻擊。在這裡，把在幽靈船的前半段被剝下的鎧甲使之恢復的方式予以介紹吧。

詳細方法請參考圖片，這個方式的特徵就是把不容易得到寶物箱裡的寶物，能確實地得到手，同時，在跳進狂暴的海洋之前，又能得到黃金鎧甲的裝備。



▲碰到梯子的左邊時就要2段跳躍。



▲就此跳到桅桿上。



▲先取到鎧甲。



▲再向右邊移動，從這裡向左邊跳躍。



▲能看得到左下的船時就要2段跳躍。



▲取到這裡的青銅鎧甲時。



▲在這裡會有黃金鎧甲出現。

能確實坐在竹筏上的方法

在第2單元的狂暴海裡，必須要跳越珊瑚柱而換乘竹筏才可以。雖然看起來好像很簡單，但因爲海浪激烈地上下波動，跳進去的時機不容易抓得住。

這裡想要確實地突破，首先等竹筏來到最上面時，就向右邊跳躍，或者當水面很低時，先向上再向右做2段跳躍，如此就能很順利地改乘坐竹筏了。



▲盡量靠近珊瑚柱。



▲趁竹筏被海浪漂到最上面時，向右邊跳躍。



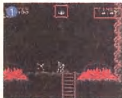
▲而在竹筏上快速2段跳躍。



▲用這種方式就能很順利地落在另一個竹筏上。

要增加交換武器的機會

當亞瑟穿上鋼鐵鎧甲時，第一個出現的寶物箱內一定是武器，則第二個寶物箱內便是青銅鎧甲，此時不拿起青銅鎧甲，打開第三個寶物箱就可發現新的武器，利用這種方式可使交換武器的機會增多。這個方法可以彌補不易使用的武器缺點，照片上以第三單元爲例，介紹更高超的技巧。


▲從第一個寶物箱取出武器。


▲將第二個鎧甲拿到這裏。


▲第三個武器拿到這裏來。


▲取用其中武器之一後。


▲再把第四個寶物箱取出。


▲穿上青銅鎧甲時。

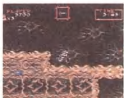

▲這寶物箱裝的也是武器。

使蘇卡花消失

第四單元魔物腹部的前半段，會有大量的多頭蘇卡花出現，緊接著又有斧頭怪出現，讓人防不勝防，加上天花板有刺，所以亞瑟無法施展跳躍，所以在此不要戀戰，遇到蘇卡花伸展時，就從剛才走來的路線，照原路退回去，然後再一次向前進，蘇卡花會因此消失，以這種方法進行，所有的蘇卡花都會消失。


▲如果在此戀戰。


▲會演變爲辛苦，但不利的戰鬥。


▲不如讓多頭蘇卡花從畫面消失。


▲後退，再前進到原地，蘇卡花便已消失。

要不動聲色地打倒飛天怪A

飛天怪A當亞瑟或武器接近到某種距離時，便開始行動，此時運用魔法就不會驚動飛天怪A。趁飛天怪A以坐著的姿勢出現在畫面上時，快用火龍或大爆炸的魔法，使飛天怪A毫無反擊的餘力，亞瑟因此輕鬆過關。


◀從這裏


◀才用魔法攻擊

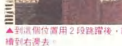

◀從這裏


◀也是如此

讓飛天怪A消失

在第六單元有3隻飛天怪A出現，如把這些飛天怪引誘至出發地點附近，就能安全地消滅它們，但這種做法如沒有多餘的時間，則必須放棄使用，此時可利用右邊圖片所介紹的方式，使飛天怪A消失的機率提高。


▶向右邊跳躍



▲到這個位置用2段跳躍後，繼續到右邊去。


▶在此地向右上跳起。



▲向左邊發射武器，飛天怪A就會消失。

縮短時間打倒敵人首領

第七單元的敵人首領極爲頑強，要打倒它必須花費很多時間，而常超過限定的時間，所以必須儘可能縮短時間來打敗它。注意第二次出現的鷹怪不要打，要快速通過，這樣可節省相當多的時間。


◀在此要垂直跳躍。


▲鷹怪頭伸過來時要快做2段跳躍。


◀到達鷹怪正前方立刻向上跳。


▲利用2段跳躍可到上方的踏腳處。

使用魔法間變成無敵者

當亞瑟使用魔法，擡起一隻手，到身體閃光消失間，他會變成無敵者，如能善加利用此方法，就可以輕易跳過障礙或敵人。例如在第二單元的吸血珊瑚柱前，若使用魔法，就可以由珊瑚柱中央通過，此外對飛天怪A，可使它們重疊後完全被消滅，即使是尼洛斯的火焰攻擊，亞瑟也可平安過關。


▲在珊瑚柱前使用魔法。


▲在無敵效果期間，從柱子中間走過去。


▲飛天怪撲來時。


▲要施展魔法。


▲火龍魔法在此充電。


▲火焰還沒到達前，便已進入火龍的射程內。


▲在無敵效果時回到原來的地方。

從梯子爬上後從馬上移動

在第七單元中，爬上第二根柱子，會遇到抱著壺的藍色殺手，由右邊撲過來，此時要爬上梯子，必須同時按下十字鈕的上面和右端，用這種方式爬完梯子後，立刻向右前進，然後向左蹲下來，打擊衝過來的藍色殺手，這樣便能有效阻止偷襲的藍色殺手，這種技巧在其他的場合也可利用。

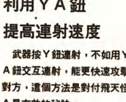
▲要同時按上十字鈕的上方和右端。




▲隨時向右方移動然後向左蹲下攻擊。

利用ＹＡ鈕提高連射速度

武器按Ｙ鈕連射，不如用ＹＡ鈕交互連射，能更快速攻擊對方，這個方法是對付飛天怪A最有效的秘訣。




▲能快速地連射。

寶物箱的內容出現法則大公開

表上的數字表示某種寶物在某一數字的寶物箱內，但如果是太陽盾牌，那圖表必須靠亞瑟本身來完成。



裸體的時候									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
魔術師	武器	魔術師	鋼鐵鎧甲	魔術師	鋼鐵鎧甲	陷阱	魔術師	鋼鐵鎧甲	陷阱

有黃金鎧甲裝備時									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
魔術師	月盾牌	武器	月盾牌	武器	月盾牌	武器	月盾牌	武器	月盾牌

有鋼鐵鎧甲裝備時									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
武器	青銅鎧甲	武器	陷阱	魔術師	青銅鎧甲	陷阱	武器	魔術師	青銅鎧甲

有月盾牌裝備時									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
魔術師	武器	魔術師	太陽盾牌	武器	魔術師	武器	太陽盾牌	魔術師	武器

有青銅鎧甲裝備時									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
魔術師	武器	黃金鎧甲	武器	黃金鎧甲	魔術師	武器	黃金鎧甲	武器	武器

有太陽盾牌裝備時									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

要和飛天怪A戰鬥前一定要先備有黃金鎧甲

在第七單元出現的飛天怪A，位於難攻擊的地點，可用從前一單元帶來的黃金鎧甲魔法打敗飛天怪A，如果第七單元開始時只有鋼鐵鎧甲，但可趁飛天怪還沒行動前就打倒它，詳細方法參考右圖說明。如沒有帶魔法的武器時，這種秘訣便失去意義。


▲從此地向右邊2段跳躍。


▲着地時寶物箱中出現黃金鎧甲


▲再由此地向上垂直跳躍後，向右邊做2段跳躍。


▲然後趁飛天怪A開始行動前，便採取魔法攻擊。

隱藏此地的寶物箱出現!？

在第四關中，只有用搜索的魔法才能使寶物箱出現，也就是有十定弓時，一定要想辦法讓黃金甲鎧出現。



▲在此使用搜索魔法時。

▼能使隱藏的寶物箱出現。



在魔法充電期間可以使用武器!!

魔法在充電中時，可以使用武器。做法很簡單，只要一直按住Y(A)鈕，再連打A(Y)鈕。但是充電完畢便不能發射武器。





▲一直按著Y(A)鈕。



▲要連打A(Y)鈕。



▲充電結束時武器不會出現。



▲武器不出現，一定要使用魔法。

從一島到另一島之間要確實地跳躍

在第一關中，島和島之間的跳躍，最困難的是保持平穩的技巧，以下用圖片介紹。



▲由此地向右邊跳躍。

◀由此向左2段跳躍。



▲會被岩石勾住而掉在這裏。

◀垂直穩定地跳躍。



▲向右邊2段跳躍，可以確實著陸在島上。

輕鬆突破第四關的難關

在第四關的後半段，蒸氣和毒玫瑰同時出現，想要突破這種難關，在這裡有詳細的方法介紹，這種方法在第六關後半段中的任何一個畫面都可以利用。



◀要站在踏腳處最前端



▲打倒後面的毒玫瑰。



▲右邊出現毒玫瑰時，趕快到左邊去。



▲跑到這裏再回到右邊。



▲毒玫瑰已經消失了。

能簡單地超越貝怪出現的地帶

在第一單元登場的第一隻貝怪，只要亞瑟先跳到前面的小島，然後再將它打倒，因爲這樣才不會被貝怪的子彈打中。第二次出現貝怪時，必須在一瞬間跳到右邊的岩石，再做垂直跳躍，使可以躲開貝怪的子彈，不久大海浪會將貝怪捲走，如果裝備不強，不能對付厲害的敵人，可以使用這種躲避的方法。



▲跳到這個島上後…

▼這樣就不會被貝怪吐出的子彈擊中。





▲站在此地有大浪湧來。



▲海浪過來時，馬上向右邊跳躍。



▲快速跳上岩石。



▲此時向上作2段跳躍。



▲如此一來便可消滅貝怪。

魔界村的歷史

回顧亞瑟戰鬥經過歷史

1985年
元祖『魔界村』

即第一個魔界村遊戲，雖然不一定要取到特別寶物，即使可以抵擋一次敵人的攻擊而不會有任何不良影響。『鎧甲系列』在當時是非常新穎的題材。而亞瑟跳躍的距離是固定的，只要把敵人首領打倒後，就可以過關，不一定要2輪回才能圓滿結束，第一部作品已經完成了基本部分。

故事

遠方有個小王國，本來是個和平的國家，但不知從何時開始，魔族對此王國進行攻擊，這個國家對魔族的侵略而感到痛苦不堪。有一天在略高的丘地上，亞瑟和公主正在此地休息，突然魔族的人將公主擄到魔界。


▲現在回顧起來，是屬於較單純的畫面，但也營造出魔界的氣氛


▲這些就是第二單元的首領，有些身上帶著壺，有些沒有，不知原因何在

1988年
『大魔界村』

超魔界村所繼承的黃金鎧甲在此開始登場，而亞瑟上下都可以攻擊敵人，這是最大的特徵。在『超魔界村』的第一單元出現的地形變化，已經在此遊戲中出現過了，雖然亞瑟能上、下攻擊，可是敵人也變成可以從四面八方攻擊，單元本身也會產生上下漩渦狀的情形，成爲富有變化的畫面。

故事

魔界被消滅已經過了三年，人們過著和平、快樂的生活。可是不知何人使魔界復活，又開始攻擊王國，亞瑟聽到消息後，快馬加鞭地趕到王國來，亞瑟親見看見公主被怪光線射穿胸膛而死，於是亞瑟馬上向魔界出發，要爲公主報仇，打倒魔界復活的壞蛋路西法。


▲會出現風吹樹搖的各種畫面，使遊戲變得更緊張


▲路西法所在的魔城內部有很多『豬怪』

亞瑟和公主之間有何關聯

亞瑟是位騎士，爲了救出公主，完成他騎士的任務，未料兩人之間相互吸引，但普通的騎士不能娶公主，於是國王想賜給亞瑟爵位，這樣一來兩人便可白首偕老。


▲魔界村（電視遊樂版）的第一個畫面亞瑟裸體的露營很奇怪

騎士—亞瑟



身爲王國的騎士長，是個性富正義感的人，從小受父親嚴格的騎士道訓練，學會各種的武術，當亞瑟12歲時，父親被魔族偷襲而喪生，他從此立誓報父仇，他今年已經28歲了。

普琳公主



今年19歲，是國王的獨生女。雖然自開國以來，王國有女王產生的傳聞，但國王對這種傳聞深感不滿，國王一直盼望自己的女兒趕快和亞瑟成婚，公主卻不知道國王的想法，所以一直痛苦地單戀著亞瑟。

開發者請教『超魔界村』

向開發章請教有關魔界村的8個問題。開發章本身所說的『超魔界村』到底是什麼？

編集部：請說出開發過程的甘苦談。

開發章：想內容和過程的時間花費很長的時間。

編集部：2段跳躍的構想在那一種情況下產生？

開發章：『超魔界村』是屬於家庭式電視遊樂器版，不是商品，爲了能讓遊戲者有更大的活動空間而研究出來的。

編集部：變成不能向上或向下射擊的理由是什麼？

開發章：爲了有效利用2段跳躍，所以只好將向上下攻擊的功能割愛。

編集部：對本遊戲的難易度做了如何的改變？

開發章：稍提高了一些程度。

編集部：請問你們最喜愛那一個單元？

開發章：是第一個單元（眞很不錯！）

編集部：最強的武器眞的是公主的手環嗎？

開發章：到目前爲止最強的武器眞的是公主的手環。

編集部：本系列還有下一部作品嗎？

開發章：目前還在研究中。

編集部：對於『超魔界村』遊戲者有何建議？

開發章：要很有耐心、認眞的體會充滿緊張和變化無窮的遊戲。

究極奧技

超魔界村 選關及音樂選曲

▼進入副畫面後將游標移至「EXIT」，然後輸入以下指令。





▲在標題畫面選擇「OPTION」。

同時按住第2號搖桿的L鈕及START（開始）鈕，別放開；然後再按下第1號搖桿的START（開始）鈕。

▼出現這個畫面的話就成功了！



可聽BGM



▶以十字鈕來調整STAGE（關）數和AREA（地區）數，決定後選擇「EXIT」。



▲然後就會跳回原先標準的副畫面，再選擇「EXIT」。

▼回到標題畫面後選擇START開始遊戲。



喔喔！成功地跳關了！



▲如此便可自由進入想到的地區了。



惡魔城傳說

接下來的另一場惡戰……

內　　容

Simon's Action

▶有關西蒙的一切

要能徹底精通這個遊戲，首先，必須要先能隨心所欲地操縱西蒙才行，在這裡，爲了要讓各位能了解主角西蒙所能做的一切動作，我們把操作他的一切方法都詳細解說一次，讓西蒙能善用一切技巧，即使遇上了吸血鬼頭目也不怕，因爲西蒙有把握能輕易打敗他。



○攻擊

揮鞭的攻擊方式，是所有西蒙能使用的動作當中，最主要的一種，如果能將鞭子玩得很順手，這個遊戲你大約已精通了百分之八十左右。這次的西蒙，對於鞭子的使用功力要比前作強得多，不但可以上下地揮動鞭子，同時，鞭子能攻擊的範圍也擴大了許多。現在，各位可能認爲攻擊行動變得更簡單而方便了，其實，這樣想就錯了。事實是完全相反，因爲西蒙變強，怪物們如此一來，鞭子必須往上或斜上的方向打，才能打倒妖怪，如果，像前作那樣，只用橫打來攻擊敵人，那眞是降低了不少戰鬪力，唯一能輕易獲得勝利的秘訣，就是能隨時向自己喜歡的方向揮出鞭子攻擊敵人。首先，我們就西蒙在畫面上，以站立的姿態，所能使用的揮鞭方法，再稍做解說。

第一個方法，可稱得上是「基本中的基本」—橫向揮鞭，這個操作方法是：不按方向鍵，而按攻擊鈕；或是在按下攻擊鈕前，按住方向鍵的左（或右），就能將鞭子向左右橫打出去。西蒙在爬樓梯的時候，依然可以作攻擊動作，不會處於無防備狀態，在此不多作說明接著，要向你們介紹的是斜向揮鞭，在按攻擊鈕之前的一瞬間，按住方向鍵的斜上方，即左上方或右上方之一，便能順利打出去，這個方法一般是在下面這兩種情況下使用：一是要打落位置在前方稍高的蠟燭，一是要打倒由畫面上方飛來的妖怪。再來，是向上揮鞭，操作方法很簡單，按住方向鍵的上方，再按攻擊鈕，便能打出去。這種攻擊方法最好只用在打倒附著在天花板高處的妖怪，以及在畫面上方飛來飛去的妖怪比較好。而且，儘量不要用這個方法打蠟燭，不然，物品從正上方，便會出現拿了一些不必要武器的情況發生。最後，是蹲著揮鞭。按住方向鍵的下方，再按鞭按鈕，便能打出去。要打倒身高較矮的妖怪，或是避免被敵人發射子彈打到時，可採用這方法。

橫向攻擊



斜向攻擊



▲雖然用的時機不多，但若能用得自在，將會使整個遊戲更加精彩。

向上攻擊



▲但若用這種攻擊方法，將會讓你的寶物取得及戰鬪過程輕鬆許多。

蹲下攻擊



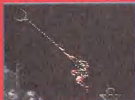
▲當你在遇到該用蹲下攻擊的地方時，自然便會了解。除了必要的地方之外，不要隨便使用。

◎和跳躍併用的攻擊

第4頁中說明的方法，只是其中的一部份而已，在揮鞭的時候，若能併用跳躍，攻擊上會更富有變化。

將跳躍時的攻擊作詳細分類，共可分爲九種（如下列圖片），基本上，按下跳躍鈕，在跳起來的時候，再按下攻擊鈕，就能做到「跳躍攻擊」。但是，到底可向那些方向攻擊？方向鍵可發揮何種效用？共分爲九種打法。但要注意，攻擊鈕不能先按，因爲若是攻擊鈕沒有和跳躍的按鈕同時按下；或是沒有在按跳躍的按鈕之後，才按攻擊鈕，那西蒙就不會跳起來了。跳躍鈕跟攻擊鈕同時按的時候，能在跳到最高點時，順利地揮出鞭子，也最能發揮效用，九種打法依狀況加以運用，以及大體上在何處使用，簡單說明一下。

▼向左上跳躍攻擊



▼向上方跳躍攻擊



▼向右上跳躍攻擊



▼向左跳躍攻擊



▼原地跳躍攻擊



▼向右跳躍攻擊



▼向左下跳躍攻擊



▼跳躍向下攻擊



▼向右下跳躍攻擊





○甩





甩

▶要將位置不上不下的蝙蝠打下來，這倒是個很方便的方法。

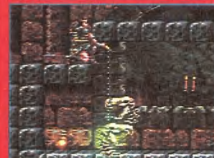
垂下

◀這方法，主要是要擊倒位置在本身之下的妖怪，相當有效。

這次，新增加了幾個新的動作，其中之一，便是我們接下來要介紹的甩動鞭子的動作，操縱方法是一直按住攻擊鈕，這時候，西蒙揮出鞭子之後，鞭子會垂下不動，再操作方向鍵的上下左右，就能將鞭子甩到自己想要的方位。一開始，要能隨心所欲地把鞭子甩到想到達的地方，是不太容易的事；但要掌握一個密訣，就是按下攻擊鈕之後的瞬間，若能拿捏得準，接著按下與攻擊方向相反的方向鈕，便能使鞭子漂亮地回轉。

而且，若能善用這個方法，便能織成一張密不透風的防禦幕，來保護自己。但是，這樣亦並非是零缺點的情況。第一，在揮出鞭子的同時，西蒙的身體會有一段極短的時間是處於動彈不得的情況；再來，便是在揮動鞭子這段期間，所有蹲、跳的動作都不能做，所以，一定要掌握一個原則，千萬不可以在會塌陷的落脚處使用這方法，不然……就死定啦!!

另一個缺點是，甩動鞭子的攻擊，只能給對方於平時四分之一的傷害。但在對方碰到鞭子的期間，是能夠給予連續的傷害，來打倒對方。但我覺得，巧妙的使用此使勁的打來得有效。有時，與其用全力揮動鞭子，倒不如將鞭垂下，來得好一些。總之，看情形使用這方法了。



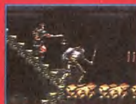
▲鞭子的長度相當長，在這樣的地方，是可以垂到照片上的這個位置。在能減少危險狀況的情形下，每個地方都試著用用看吧！



▲要找出隱藏的物品，與其打了好幾次，倒不如甩動鞭子來得簡單一些。



▲把鞭子由斜上方垂下來，能預防遭到前面飛來的妖怪襲擊。



▲走樓梯的同時，也能垂下鞭子，嘗試看看！

提高鞭子的威力

初期階段

●長度	
3.5個方塊	
●威力	
打擊時	4
接觸時	1



西蒙在遊戲一開始就帶著鞭子，但這時候的鞭子不但長度短、威力弱，實在靠不住，但是，沒有多久，便有增強鞭子力量的物品出現，別擔心！其實，在這初期階段時期，並非沒有能力和妖怪戰鬪，事實上，還是有可能的，只是，技術上有些問題而已。



初期狀態，要取得的是個手鍊狀的物品……

第1階段

●長度	
3.5個方塊	
●威力	
打擊時	6
接觸時	1.5



一旦拿到能提高鞭子威力的物品之後，鞭子的質料由皮變成了鐵，攻擊力自然提高了不少。但若想取得第二個能提高鞭子威力的物品，那可就要等上一段時間囉！別氣餒，努力保持目前這個狀態繼續前進才行，但是，即使鞭子的質料已由皮鞭變成攻擊力強的鐵鞭，但是鞭子的長度並沒有增長，所能攻擊的範圍也不大，找尋能增加鞭子威力的物品吧！



守住第一階段的狀態，再找找看另一個手鍊狀的物品，它能擴大鞭子目前的攻擊範圍……

第2階段

●長度	
4.5個方塊	
●威力	
打擊時	6
接觸時	1.5



取得第二個增強威力的物品，鞭子的長度會增加一個方塊，也就是由原本3.5個方塊的長度，增長為現在4.5個方塊的長度，會變成一個強而有力的鞭子，更成為西蒙的好助手，現在鞭子的攻擊力，雖然和第1階段相同，但是長度增長了，能攻擊的範圍自然擴大了，感覺上，似乎比最初期階段的鞭子，威力增強二倍左右。接下來，可要一直保持現有的狀態，去攻略所有的場地囉!!



○行走、蹲下

關於走的動作，我想，不必加以說明，各位都知道的吧？但是，在超級任天堂版中，新加入了「蹲著行走」的動作，因此為了與它有所對比，在這裡我們說明一下。

第一，是操作方法。「走」只要按住方向鍵的左右之一即可以了。這時，若是按住「斜上」，便會爬上在路途中往上的樓梯。整個的遊戲也有地面變成斜坡的地方。其實，遇到這狀況時，也別緊張，只要左右一直按著，便能自動沿著地形升降。至於蹲著行走，在按住「下」的方向鍵時，再配合按住左右方向任一，就可以了。要注意一件事，便是在蹲走的時候，中途若有出現往下的樓梯，就會發生直接走下樓梯的情況。

走路和蹲走之間，最大的不同點是在於速度方面，蹲走和一般正常的走路比起來，速度極慢，一般而言，蹲走是相當浪費時間的。所以，平時只有在下面所說的這二種情況使用就行了。一是，想稍微調整一下與敵人之間的距離，取得對自己有利的位置，或是攻擊部分僅能「蹲著攻擊」才能打到敵人時才用較好。

蹲走最大的優點，是西蒙的身長會降低一些，這樣，若是碰到妖怪的攻擊，會因為體積較小，而降低妖怪攻擊的準確度。而且，在某些窄小的地方，不採用「蹲著行走」這個姿勢，是無法通過的。事實上，蹲走最能發揮效用的時候，是要避免被天花板上垂下來的利器刺到之時。有些區域，若以平常的走法，會被利器刺到，這時，雖然用蹲走的速度很慢，但為了保住性命，也只好如此了！

行　走



▲像這種情形，基本上用普通的走法就可以了。

蹲著行走

◀但是，非得要蹲走的地方也有！

必須要蹲著走才能通過的場所



▲哇！這地方真是狹窄，看來，只有蹲著走才能過得去了。



▲在這裡，如果呆呆地走，一不小心，被地板硬推了上去，那可成了「人肉串」了，千萬要注意!!



▲嗯！與其冒著生命危險快步地走，還不如蹲走來得安全呢！



○跳　躍

如果說，鞭子的攻擊是所有動作中的基礎，那跳躍便是個「花式動作」了，從這個落脚處，到下一個落脚處，可以毫不停留地盡情跳躍，現在，我們來解說一下，這個美妙的「花式動作」—跳躍。

首先，我們先來談談操作方法，基本上，只是按下跳躍鈕而已。若是按住方向鍵的右邊，西蒙就會向右邊跳，按住左邊，自然是向左邊跳。除此之外，西蒙只會單純地往正上方跳。操作跳躍的按鈕，輕輕地按一下和按的時間久一些之間，並沒有什麼差別，跳過的距離長短都一樣，但要注意的一件事，就是在跳的過程中，若操作方向鍵，是可以縮短飛行距離的。

一般正常的情況而言，跳躍最大的水平距離是三個方塊，即使站在石塊的邊緣也一樣。若由畫面上方向下方跳出，那麼能跳過的距離，又不同了，能跳過的距離會因此而拉長，至於往上跳的高度，是三方塊相疊的高度，這可比想像中跳得高多了！

高　度



▲西蒙所能跳的最大高度，是三個方塊疊起來那麼高，也就是和他自己的身高一樣的高度

水平距離



▲水平距離看來是三個方塊，但通常要跳過的距離只有二個方塊長，所以，西蒙有絕對的能力能跳過去。

踏脚的界限



▲在落脚的地方，稍向前踏出一點點，縱有半個身子懸空，也沒有問題。但西蒙若是再往前走，就會掉下去的。



▲上方有障礙物或天花板低下的地點，飛行距離會減少，所以要儘量接近目標。



▲若是跳上了會移動的落脚處（如傳動帶），要特別小心。



▲有些落脚處是會崩塌的，遇上這種情形，就得連續地跳，避免跟著一起掉下。



○吊 掛

〈上下操作〉●可使鞭子的長度伸長或縮短



〈左右操作〉●調整西蒙左右擺動的幅度



「吊掛」這個動作，是這次加入的動作中，最帥氣的一種了，把鞭子的前端，掛在勾子上，像個鐘擺似地擺盪，瞧！是不是像極了電影裡，主角那帥氣的動作呢！

想必，你們一定很想試試這個，現在，我們就來看看它的操作方法，要注意的一點是，能夠掛鞭了吊下的地方相當有限，僅限於有蝙蝠裝飾的掛勾才行。要把鞭子的前端，勾在勾子上；勾的方法和要打落蠟燭的方法是一樣的，甩動鞭子，只要鞭子的前端碰到掛勾，便會自動勾緊，但要記住，有些地方，勾子設置在不容易掛到的地方，如果為了要掛上去而一直甩動鞭子，是沒有用的；連打可能會暫時勾住一會兒，但却無法繼續掛住而掉下去。若要掛上去不掉下來，在鞭子一旦勾住時，必須一直按住攻擊鈕才行。

在吊的期間，若操作方向鍵的上下，能改變鞭子的長度；左右則可改變擺動幅度的大小。因此只要做些調整便能移動到落脚處的正上方。測準時間，手指放開攻擊鈕，此時西蒙多少會往上飛一點，因此，在落脚處放開也可以著地。



▲要注意一點點在鞭子掛上勾環的時候，若遭到攻擊，鞭子會自勾環上脫離。



▲在「吊」著的情形下，不能使用鞭子，但可以投射一些武器來保護自己。



▲從掛勾的上方，垂下鞭子，若是勾住了，便會形成相當有趣的情況。



○爬樓梯

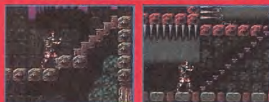
這個遊戲在超級任天堂版當中，關於樓梯上下位置的設計方面，沒有什麼特別的地方是一大特點。首先，是由地板的終端要上下與之直接連接的樓梯，只要左右繼續走，就可以輕鬆自在地上樓或下樓；但前作品在地板的邊緣，到與樓梯相鄰處，有一個很容易掉落下去的空洞，相當的危險。但是，現在這種設計配置，可讓我們輕鬆地通過。但有些樓梯沒有和地板銜接，就必須按住十字鈕之上方，然後跳躍登上。但在樓梯升降的途中跟以往一樣，必須操作方向鍵的上下才能通過。

另一個方法，是按住方向鍵的上方，向樓梯跳的話，便可由中途開始爬上樓梯，能省去不少時間。不會使用這個方法，將會出現無法攀登的樓梯。在這裡要叮嚀一點的就是，這是平常就該學會的技巧，得要好好練習才行。

只要向左右走就能升降的樓梯



如果沒有按住方向鍵的上下就無法升降的樓梯





▲梯子末端沒有與地板連接地方，要自己跳到梯子上。若沒有學好跳登樓梯的技巧，是不太好走的。

◀這種是沒有任何安全保障的危梯，隨時會崩落。為了要節省時間，還是用跳階的方式吧！



○使用的武器

短劍



■心的消耗量　1個
■速度　快
■攻擊力　4（皮鞭的接觸、傷害設定爲1時）



短劍是最正式的武器，投擲的話，會以直線軌跡高速向前飛去，碰到的蠟燭、妖怪，無一能逃被傷害、消滅的命運。可惜並無貫通力。

此短劍的優點爲，是四種武器中速度最快的，直飛且能準確地擊中目標。但對於左右移動的妖怪，則以橫鞭擊打的方式較爲有效。在鞭打不到的地方，短劍就派得上用場了。但短劍也有缺點，最大的缺點是攻擊力低，且威力也較纖弱。妖怪若在近距離，鞭打較快速、有效。因爲劍只會直飛，所以，無法攻擊在上下落脚處的妖怪。



▲基本而言，並無非使用短劍不可的場所，不妨換換別的武器吧！

●連射物的出現法則●



連射物能增加武器的同時發射數。連射物和增加鞭子威力的物品一樣，都是源自蠟燭內，但悠閒的玩的話絶不會出現，必須符合某種條件：用手中持有的武器，能給妖怪或蠟燭10次以上的傷害時。但中途若武器打空的話，其次數就不算在內。有的場所不易出現，但只要繼續使用武器，遲早會出現。注意心最少要拿8個以上。牆壁中也有隱藏的連射物。

斧頭



■心的消耗量　1個
■速度　稍慢
■攻擊力　6

斧頭被投擲時會向斜上方飛竄，邊畫拋物線邊落下。斧頭的優點爲攻擊範圍大。將西蒙前後移動的方式調節一下的話，幾乎能攻擊任何地方。能攻擊上空的只有斧頭。

缺點爲不易瞄準左右快速移動的妖怪，且在西蒙周邊的話無法攻擊。但此點以鞭子彌補就行了，所以實際說來並無問題，是頗爲優秀的武器。





◀想打倒上下落脚處附近的妖怪，沒有比這更方便的武器了。但對某些敵人並不易使用。

十字架



■心的消耗量　1個
■速度　慢
■攻擊力　6

十字架被投擲出去的話，會慢慢往前飛，到了畫面的一端會以U型轉變折回，折回處若西蒙在的話，會把它接住。不在時則會飛往另一端而消失。

十字架的優點爲碰到妖怪的話，能持續地予以貫通且連續的傷害。對只會左右移動的敵人而言，每發至少能給予敵人兩次傷害，所以，對首領之戰最能發揮威力。

缺點是只能直飛，速度不快，對上下以大幅度移動的妖怪幾乎無法發揮效用。



▶十字架最有效的乃對首領之戰，有無十字架攻略方法完全不同。



聖水



- 心的消耗量　1個
- 速度　慢
- 攻擊力　6以上

◀聖水用於有耐久力的妖怪最好，對首領之戰能發揮意想不到的威力。

聖水被投擲時會呈拋物線狀而落下，碰到地板或落腳處會當場迸放火焰是聖水最大的優點。落下時能傷害妖怪，但有時意外的不能寄予期望。讓它燃燒後，能連續傷害碰到火焰的妖怪，使用得好的話，能給予首領級有耐久力的妖怪重大的傷害。

缺點爲飛行距離短，對於在同一高度落腳處的妖怪，不相當接近是無法給予傷害的。又，對於在上面落腳處的妖怪幾乎無從發揮，這也是極爲遺憾的事。

懷錶

- 心的消耗量　5個
- 效果持續時間　4秒
- 沒有直接攻擊力

懷錶和其他武器完全不同，並非能直接傷害妖怪的武器。使用它，能令妖怪的動作在一定時間內完全停止，以方便西蒙的較爲容易。就RPG而言，它就像睡眠或麻痺等攻擊補助魔法一般。懷錶的優點是能安全通過妖怪激烈攻擊的地方。

然而，懷錶却無法讓垂吊的天花板或懸浮的刺等機關停止，且對首領級的妖怪幾乎無效，只能令其剎那停止，且會消費大量的心，所以，性能並不很高。

結論是，不管在多麼困難的地方，只要磨練技巧便可過關，懷錶幾乎可不使用，所以大可更換別的武器。



▶不靠懷錶無法過關的話，表示技術尚待磨練。



所有的寶物

打擊蠟燭後出現的寶物，基本上都不會不利於西蒙。在此先解說出現於本遊戲中的物品的效用。

心(大·小)

心是能增加武器使用次數的物品，大心能增加5次，小心能增加1次，心耗盡時則無法使用武器，所以必須經常貯存備用。又，某些條件下會使原本該出現小心的地方出現他物品。

鐵鏈

能提高鞭子威力的物品。它是蠟燭內的小心變化出的物品。第一個是在取得4個以上的心的狀態下，打蠟燭就會出現；第二個則是在取得8個以上的心，打蠟燭就會出現。

錢袋(4種)

取得便可得分的獎勵品對得分缺乏興趣時幾乎毫無價值。外表毫無兩樣，實際上有四種，得分各有不同。所得分數計有100分、300分、500分、700分四種，拿拿看吧！

肉(大·小)

肉是西蒙恢復體力的最重要物品。吃肉的話，體力會恢復。大肉恢復10刻度，小肉則只恢復5刻度。小肉藏在蠟燭裡，大肉則多半藏在牆壁中，感覺不對勁的地方不妨敲敲看！

(十字架的)唸珠

唸珠是具有殲滅威力的物品。拿到此物的瞬間，畫面上所有妖怪遇到強烈的聖光就會燃燒殆盡。雖然方便，但出現的場所固定，每次只能使用在同一地方。倘若出現的場所不一定的話，應會更有趣。

透明藥

透明藥爲無敵物品，拿了它可在一定時間內不受任何攻擊，可惜時間短暫，且多半出現在用不著的地方，所以，並非討人喜歡的物品。倘若能適時適地出現那該有多好！

武器

是從12頁就開始介紹的五種武器。通常只能裝備一種，拿到新的就要以交替的方式汰換以前的武器。但交換武器的話，好不容易取得的連射物品有消失之虞，要注意。

連射

可增加武器同時使用的次數。取得的方法，請閱讀12頁的詳細解說。有2連射和3連射兩種，不具備2連射，3連射就不會出現。本項寶物對懷錶無效。

1UP

能增加西蒙殘餘人數的物品。全場只會出現2次，一次是在第6關的首領居室之前，只要取得就可向首領挑戰數次。由於首領很棘手，所以1UP很珍貴。

所有的妖怪



在吸血鬼復活的同時，
又返回此世界的凶惡妖怪軍團。
他們阻擋西蒙的前進且不斷地襲來，
純粹是爲了想保護主人。
但西蒙絕對不能輸，瞭解數十種，
幾百隻妖怪們的特徵，
想出各別對付他們的辦法，
才是打倒吸血鬼的捷徑。

骸骨



▼動作



外表乍看難以判斷，但會有動作及攻擊法不同的兩種類型出現。遊戲序盤時出現的是只在落腳處上左右移動的無害者，但進入中盤後，會出現向斜上方丟骨頭攻擊的妖怪。後者會以跳躍的方式移動到不同的落腳處，必須注意！打倒他的話，須保持距離用鞭子連打，或採上下攻擊的方式才是安全的。

蝙蝠



▼動作



外表乍看似乎相同，其實是有攻擊法不同的兩種類。欲分辨並不難，一隻會從前方或後方，像畫著曲線般搖搖晃晃飛過來，另一隻則會停在畫面上方，俟西蒙一接近就俯衝過來撞擊。算準時間用鞭子擊打，然後採取手不離鈕的態勢才是安全的。

骨柱



▼動作



固定在特定場所的妖怪，自己無法走動。在一定時間會朝西蒙站立的方向，從口中水平發射三發紅色子彈。攻擊之前會發出紅光，看到他要逃避或蹲下得自行判斷。出現在畫面到攻擊須一段時間，發現之後立即以連打打倒他。上面的臉所射出的子彈，蹲下時打不到。

斯內克斯



▼動作



平常貼附在天花板上靜止不動，但西蒙來到正下方時便會掉落撞擊。掉落之後似要追趕西蒙一般，會在地上慢慢爬著前進。打倒之法爲掉落頭上時往上打，在地上爬時以蹲打對付他就行了。初學者在一口氣通過下面後立刻蹲下反身攻擊較爲安全。附著在通路下方時，以垂鞭的方法才能打倒他。

波卡



▼動作



平常隱藏在背景的影子下，只手的部分能看到，西蒙一接近就會跳出來，手持棒子擊打過來。接近之前把他打倒才是安全之策。這傢伙出現的場所，多半比西蒙站立的地方高。必須站在鞭子能到達的位置，自原地跳起來才能打倒他。

馬頭



▼動作



靜靜地貼附在地面或天花板，但接近至某程度時便會向西蒙衝過來。在地面的話，趁他能動之前打倒他，但在天花板上或從地板下逼過來的傢伙似乎很難打倒。幸虧耐久力不高，將鞭子垂在面前誘使之與鞭子接觸，是有效的剋敵方法。

美迪莎(蛇髮女妖)



▼動作



會從畫面前方或後方畫著大曲線飛過來。打倒的方法是算準時間，以鞭擊打。大體説來，當其在曲線的頂點時便可打倒它。習慣之後很簡單就能打倒。感覺困難者，揮鞭一次後使鞭子垂在面前得其與鞭身衝撞亦可，但別想跳越過去。

亡靈



▼動作



開始時在特定場所以朦朧的狀態靜止，但一會兒便會慢慢實體化，朝斜下方降落。動作緩慢，因此能逃避，但他會執拗地追過來，儘可能打倒他吧！打倒的方法爲在遠處，以武器或跳打靠近。垂鞭攻擊則不太適合。

拉手



▼動作



出現於地面的處所難以逆料，它的目標是抓住西蒙。被抓不會受傷害，但移動及跳躍則會被封住。可揮鞭、打倒別的妖怪安全時，連打十字鈕的左右便可甩開它。突然出現的無法躲開，事先已出現的則可用蹲打打倒它。可以跳越避開。

葉男



▼動作



躲在森林或灌木裡，西蒙一接近就會突然跳出來。基本上是跟西蒙保持距離，在一定地點左右走動而已，偶爾會跳起來撞擊，要注意！這傢伙出來時，站在原地連續揮鞭便可打倒他。被拉手拉住可不必介意。

蜘蛛



▼動作



掛在從尾部泌出的細絲上，於畫面上下移動，降到最下面時，會放出小蜘蛛。這些小蜘蛛會向西蒙飛撞過來，很難躲避。打倒的方法是趁小蜘蛛出來之前，用跳打或斜打的方式把主體打倒。失敗的話，在小蜘蛛出來時，站在正下方往上打就行了。不要逃避，一定要打倒對方。

針蜥蜴



▼動作



平常左右慢慢移動，但一發現西蒙在旁邊的話，會縮成一團快速撞過來。站在一層左右的低落腳處，橫打最爲安全，但最後一隻無此安全地帶。在這隻想衝過來時跳過去，前進到終點就行了。想蹲著打的話，幾乎都會失敗。

地面怪



▼動作



從地面突然爬出來後，會朝西蒙這邊走過來，若未打倒他，走了一定距離後便又會鑽入地面。從下面出現時，停下來揮鞭便可打倒他。這時，會有火焰從地面怪身體噴出自斜向飛上去，碰到這種火焰不會受傷，不必著急！

烏鴉



▼動作



停在橋樑或岩石上，西蒙一接近就會飛上來，以奇怪的動作撞擊。趁它飛起來之前，以武器打倒最爲安全。沒辦法做到時，只要一直揮鞭就行了。由於耐久力很低，稍一碰觸就能打倒之。到了後半，會在樓梯中途襲擊過來；若不注意很容易就會遭到攻擊而摔下來。

烏內



平常以花卉狀態隱藏著，到了某種程度就伸出葉來開始活動。但不能種動，所以除非自己去撞它，否則沒有危險。烏內都棲息在同樣的地方，只要記住場所就不會撞到它。總之，不要緊張就沒有問題，蹲下來將它打倒就可以了。

青蛙



雖是普通青蛙，但不要看輕它，因其身體太小，要打中它很困難，用鞭子連打也不易打到。它會用長距離的跳躍來撞你。碰到它時要穩定心情，將鞭子斜上方垂著，等它衝撞過來才是打倒它的正確方式。

鬼手



畫著正弦波的曲線飛進來，不理它，走過去，也幾乎不會被撞到，即使被捉到也不會受傷，只是取得的心會被不斷地偸走罷了。不要勉強去打它，避開比較好。若只顧著打它則其他妖怪也將一起攻擊過來。

奧其德蘭



畫著曲線飛過來，到西蒙附近會突然增大飛行幅度。因身材大而顯得好像很壯，但體力却和青蛙差不多，只要遇到鞭子就會死，它只是外表好看而已。飛過來時用斜打可漂亮地將它打倒。

基加



只是慢慢地左右移動而已，不會攻擊過來，傷害它，它會分裂爲2，變小，等它接著再分裂時繼續攻擊它就可以將它打倒，若太輕視它而過份接近攻擊，則可能會被它撞到，這點要特別注意。用十字架或聖水可以有效地打倒它，若有連射物品則效率更佳。

鐘乳石



出現在畫面時是連在天花板上的，震動一段時間後就會掉落下來且碎裂，碰到破片則會受傷。所以看到鐘乳石要儘量保持距離，直到它完全掉落爲止。鐘乳石並非妖怪，在落下前是破壞不得的障礙物，所以不要想用鞭子去破壞它。

克蘭巴蘭



只是在小小落脚處上以順或逆時針方向迴轉的妖怪而已，用鐵鏈鞭打 100 次則可以把它打倒。其實不必打倒它，算準時間跳過去就可以了，問題是如何拿它所在的落脚處上之蠟燭，有些地方必需跳過去拿才可以。

半魚人



外表看起來有2類，一類會從水面跳上來落在落脚處，向西蒙走去，且向正橫方放射水槍。這種類型，在跳起時或著地時打則可。另一種類型會浮在水面上，且用水槍斜射，這個時候要打倒它很難，最好躲到它打不到的地方。想打它的話，反而會被它的水槍打落。

石柱



第3關在水沒都市的地方，會從上方掉落在西蒙稍前方，靜止不動就不會碰到它，若勉強快速通過則會碰到。全部只有4個會掉落，若看到它掉落，則等它們全部落下後再走。這種石柱不能破壞。

大眼



在畫面上左右移動，偶而掉下幾滴眼淚，而來回一定次數後，會快速俯衝下來撞人。但只要站在畫面最下方就不會被它撞到。因它滴下眼淚的地方不一定，所以沒有什麼地方是安全的，最好快點將它打倒比較好。若在第8關受到它的攻擊則喪命的機會很大，所以更要快點將它打倒。

白龍



可以說是從牆壁生出來的龍骨，它多半無移動的能力，但它的長頸會上下擺動，吐火球攻擊。直接被它撞到的可能幾乎沒有，但其吐出的火球非常麻煩。雖然可以從下方攻擊，但必須從側邊攻擊時比較麻煩。若靠近它連打，火球可能被打下，但不能保証一定能全部打掉。

頭顱騎士



會左右移動，若到了地板盡頭，則會向西蒙處跳躍接近，這種動作和骸骨一樣。但接近到某一程度，它會拔劍突擊，這點則和骸骨不同。攻擊它的方法為，在它接近前用鞭子連打，將它打倒，或從上下方也可以攻擊它，不要遲疑，將它打倒，打倒後再移動比較好，儘量不要接近它的側邊。

樹木



平時和牆壁同化，完全不能分辨出它，但當西蒙靠近它，則會從牆壁裏跑出來。不過，不會更進一步攻擊，只要知道它的所在處，就可以簡單地對付。但它比烏內陰險，在初次玩時，若被它撞到2、3次，則該關便大概過不了了。

格威



這個傢伙平時躲在柱子後，無法知道它在那裏，但只要西蒙一出現，它就會跑出來，和樹木不同的是，走的時候幾乎不會撞到它，會撞到它的時候只有在跳到其下方的落腳處時；以及在走下樓梯時。對付它的方法和對付烏內一樣，只要記住它的所在處就可以了。

大鷲



自畫面左右直飛過來，兩腳抓住古都兎，放開後再度飛走，除此之外沒有其他行動。但經常飛得不高不低，此時用鞭子打很困難，蹲著跳也無法避開它。但它沒什麼體力，只要將鞭子垂著就可以打倒，但若距離近，則瞄準將它打下比較好。

古都兎



被大鷲抓著出現，在抓住的期間打到大鷲，它也會消失，但事實上沒那麼順利，它在掉下後會不斷跳來跳去，相當難應付。若畫面中出現2、3隻，則會陷入恐慌局面。打倒的要領是，不要用蹲打和橫打，待其躍過西蒙頭上時，再向上打比較好。

鞭骸骨



曾經在某個遊戲中以「死門」的名字登場過的妖怪。動作和前面的骸骨相同，但在左右移動時會跳躍，同時會用骨頭的鞭子攻擊過來。不過因爲西蒙的鞭子比較長，所以只要保持可以打到對方的距離，就可以輕鬆地將它打倒。但若它在西蒙上方時，要小心它撞過來。

僵屍犬



在城堡入口的通路走來走去的妖怪，但受了傷只會蹲在原地，過一會兒又會再開始跑動。事實上，它是不會死的妖怪，因爲它以四隻腳貼著地板跑，所以除了用蹲打或垂著鞭子以外，別無他法可攻擊。若被前後逼來的迴魂屍和蝙蝠同時攻過來，則非常難應付。

迴魂屍



只在前方或後方直直走的妖怪，但其速度很快，且不斷地湧出來，此爲一大麻煩，不過用鞭子横打則可打倒，若以穩定的心情對付它，此可說是最弱的妖怪。若被僵屍犬和蝙蝠同時逼迫，則難免會著急；但不要用跳的避開比較好。

盔甲



左右緩慢移動地丟斧頭過來，斧頭直飛到另一端或飛到一定距離，會迴轉回去。與它戰鬥要和它同高比較好，且蹲著從下方攻擊較理想。若在高低不適當的地方會撞到斧頭。斧頭從上方丟過來則站著連打，若從下方則蹲著連打，比較安全。

藝術燈



此爲會落下的障礙物之一，開始時連在天花板上，但到了某一程度則開始振動，過一會兒就掉下來，因撞到地板而破片飛散，若碰到破片亦會受傷，要小心。要安全地通過，先走到藝術燈下方，開始振動時就馬上折回，直到破片全部落地後再快步通過就可以了。

亡靈女



起初是坐在椅子上，等到她全身出現，就會站起來，往斜上方跳躍。若不理會她，則她會在畫面中飛來飛去，達到無法無天的地步，最好快點將她打倒。她們是以３、４隻爲一組，最好一點一點地前進，一個個消滅。當她飛起來，來到正上方時，向上打消滅她就可以了。

亡靈男



在前方出現時會撞過來，前進了一會則消失，然後再次出現撞過來，要和它戰鬥必須注意的是，隨時都要準備揮出鞭子。在途中有幾枝蠟燭，斜著揮動鞭子雖可以將它們打下，但在重要關頭常會來不及作第２次攻擊。從遠處跳打將它們打落才是上策。

透明幽體



由畫面中央附近斜飛過來，碰到地板，天花板就反射般地改變方向，對付的方法是當其從斜下方飛過來的期間，横打２次。或者先打一次打完立刻後退，退到其下方，接著往上再打一次就可以了，動作相當簡單。透明幽體碰不到的位置和它戰鬥就可以了。

老人和狗



▼動作



老人只在隱藏面出現，還沒碰到他就會消失。會攻擊的只有狗這邊。會在畫面上跳來跳去直撞過來。於畫面的上段邊移動，看見狗跳起來時就打，如此能輕易把狗打倒。狗被打倒後，屍體會掉到下面來。愛犬被殺的老人會哭著跑出來，憤怒攻擊的結果，當然和狗一樣成佛了。

食人棺木



▼動作



剛出現在畫面時只會慄動，雖不會作任何攻擊，但鞭打發揮不了任何效用，暫時處於無敵狀態，是頗令人毛骨悚然的妖怪。當西蒙通過它面前後，這傢伙便會開始移動。此時雖然可以傷害它，但因為其移動速度太快，很難攻擊。若用跳躍經過這個強敵前面的話，它便不會有反應。但其背後有時隱藏有蠟燭，要注意！

紅色骷髏



▼動作



在落脚處上左右搖晃走動的妖怪，不論怎麼攻擊，只會分散身體，最後仍會復活。在樓梯附近出現的話，相當麻煩。但只要打散一次，以後只要稍受攻擊就又會分散，利用此性質拿著鞭子垂在樓梯前，當它一分散便同時攀登，如此途中就絕不會受傷害。

牆上出現的手



▼動作



和頭顱騎士的亡靈成組出現，當西蒙被牆上出現的手抓住時，實體化的頭顱騎士就接著出來襲擊，頗為巧合的安排。要打倒騎士就必須故意被手抓住，然後趁它實體化的一瞬間加以反擊。在被捉住之前，手和頭顱騎士都不會傷害西蒙。需先行打倒其他妖怪再來解決這組怪物，否則會兩面受敵。勝負關鍵在於掌握剎那的契機。

旋轉棺木



▼動作



數個食人棺木，以逆時針的方向成圓圈狀旋轉。它不會發射子彈，但會循本身的棺木軌道迫近，所以，在離開軌道稍遠的安全地點連續揮動鞭子，便可毫不費力地打倒它。在此不會受傷害，但要注意的是須完全打倒對方後才可前進。不要想自其棺木間的間隙穿過。

桌椅怪



▼動作



出現在畫面時平靜無事，很容易讓人誤以為那只是背景，但當接近時，椅子會跳出來左右走動，令人難以捉摸。和此類型的其他妖怪一樣，在其開始活動之前，揮鞭打倒是要訣所在。蹲走著揮鞭的話，不要太靠近它，不必操之過急，以謹慎為要。

亡靈舞者



▼動作



男女亡靈組成一對，邊旋轉邊在畫面上跳來跳去。基本上和透明幽靈的動作相同，但一碰到畫面邊緣時便會改變反射角度，在畫面中不斷反彈。打倒的要訣在如何漂亮運用橫向打或向上打。連續兩次攻擊。欲避免對方撞過來，以後退的策略為宜；太過前進的話，亡靈舞者有一起出現的可能，危險性會增加。

盔甲騎士



▼動作



會左右搖晃著走動，若西蒙在其上方的話，則會用槍向上突擊。如果在槍達不到的上方就沒問題，但只在稍微上面的地方那就危險了。它如果只採取橫向攻擊的話，就只能撞人，移動的速度也慢；所以，此處西蒙還是採取橫向連續鞭打的策略為佳。絕不可有想跳過他的頭的想法。

飛行僵屍



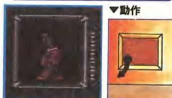
會畫很大的信號曲線橫越畫面，到了另一邊會反轉過來。由於曲線軌跡起伏很大，要採用單純的鞭打攻擊方式很困難。不一會兒會不斷地往上飛而後消失。容易被撞到，如果料定它會來，就要把鞭垂下，採取防衛態勢。但如此也不能保証一定就能打倒對方。

書怪



出現在畫面上不久，就會以高速直線朝西蒙衝過來。這妖怪出現的場所均爲下降畫面，衝過來時，多半會是處於無法打到它的地方。看到書怪的話，在它所在的地方垂鞭採取防禦的態勢等待之外，可說是別無他法。倘若如此還會受傷，那就只好認了。

畫中女



第9關中有許多肖像畫，"畫中女"是其中之一。此妖怪乍看和其他肖像畫並無兩樣，但走到它前面時，有突然被抓之虞。和拉手一樣，它只是個會讓腳步停止的角色。不會受重大傷害，所以不必在意，但被抓時恐怕會遭蝙蝠的襲擊，這點要注意。

蠟燭蠟者



原本是畫在額邊的畫，不一會兒就會實體化地從畫裡溜出來，而開始左右跑動。麻煩的是，它一碰到牆上的蠟燭，蠟燭便會落下，而消失在畫面外。不快打倒它，則自蠟燭中出現的寶物便拿不到。若被它捉住，已取得的心會不斷的減少。攀登到樓梯上再反擊並不好，採取上打攻擊的策略較快。

倒下的雕像



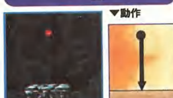
和背景一模一樣，所以不易發覺，此雕像稱得上是完美的障碍物。雕像在西蒙極爲接近時會突然倒下，就在雕像倒下的當兒，它所抱持的石球會開始滾動。碰到此石球時會受傷，球從畫面消失須等待一段時間，所以，別在雕像倒下後就立刻往前走。

蜈蚣怪



像蜈蚣一般扭扭曲曲在畫面上走動的妖怪。弱點在頭，但用鐵鏈鞭子亦須擊打16次才行，相當麻煩。幸虧智能似乎很低，不會追趕西蒙。要打倒它，自己也會傷痕累累，所以，這傢伙出現時不理睬它，繼續前進而不理會它才是明智的。畫面下的蠟燭以後還能拿到，不用擔心。

血



在某固定的天花板上，會有斷續滴落的污血。滴落的間隔極長，只要在恰當的地方就不會被滴到。但不小心碰到而被彈開的話，就會掉入血的沼澤，或碰到斷頭台，或懸吊的天花板，一擊即死的情形頗多。哪怕只是單純的障碍物，未謹慎避開的話西蒙就會喪命。

槍



最初是裝設在天花板上，但西蒙來到正下方時會突然掉下地。一口氣通過的話，不會碰到，但稍一遲疑就會被擊中。刺到地面後，碰到它會受傷，自救之道是趕快跳過去。在第8關的最後跟閃爍地板組合的話，會變得更加凶惡，一碰到就會掉入洞裡死亡。

圓柱床



▼動作

針床上會有方塊掉落，成為踏脚點。乍看像友方，但碰到掉下的方塊就會受傷。這時，多半都會被彈落到針上而當場死亡，是這種險惡的機關。不過，方塊有被破壞的可能，抓準時間採取上打的策略就行，倘若不這麼做的話就得迅速溜走。

滑落齒輪



▼動作

乍看似乎沒裝緊而顯得搖搖晃晃的，但當西蒙來到時，却出乎意料地掉落下來。這是不可能加以破壞的障礙物，所以要儘可能躲開它。由於體積龐大，無法採取跳越的方式，只有藉樓梯下到下一層樓或跳到較高的落脚處上之外，可說是別無他法。西蒙來到特定地點時它就會掉落，這點要牢記！

西洋劍怪



▼動作

平常會在踏脚處上左右走動，但只要西蒙進入劍的射程內就會快速拔劍。這幾乎無法避開，所以，必須設法在不進入劍的射程內的剎那打倒它。有斧頭和聖水的話就輕鬆多了，沒有時從上面垂下鞭子逐一地予以傷害即可。切勿與對方站在同一直線上戰鬥。

林克多爾

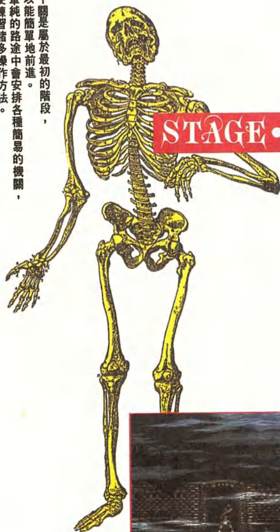


▼動作

和牆壁同化，但當西蒙靠近時就會散放碎片而從牆壁中現身。在它出現的地方要迅速往上爬，無暇和它悠然地戰鬥。在它出現的瞬間，用鞭子連打或以短劍等武器連射快攻的話就能打倒他。不理也行，但千萬不要想以跳的方式越過它。

STAGE・I

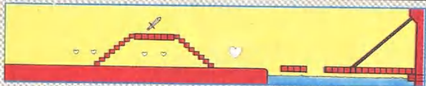
第1關是屬於最初的階段，所以能簡單地前進。在單純的路途中會安排各種簡易的機關，以便練習諸多操作方法。前半所磨鍊的技巧，後半一定能有所助益，千萬別以為簡單就掉以輕心！





BLOCK 1 ①-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
450	短劍			



出發 ▶



已然來到惡魔城本營的入口。此處妖怪不會出現，可逕直打落蠟燭，努力提高威力。

以一般方式玩的話，不可能會死掉，但站在會崩塌的方塊上，逆向在橋上跳躍的話就會掉入壕溝。

掌握跳躍和鞭的操作感覺，二話不說地往前直行就可以了！

BLOCK 1 ①-②

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
400		小		骸骨、蝙蝠

出發 ▶





畫面以欄杆區分成表面和深處的部分，基本上要進入深處行走才能到達主要目的地。表面有大洞，跳下的話會當場死亡，一死就得重頭再來，所以要小心！

欲進出表面和深處，只要站在門前，按下十字鈕的上方就行了，入口處會有碰到妖怪之虞，所以，證實安全後再移動吧！



BLOCK 1 ②-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
300	十字架 斧頭 短劍		肉(大)	骨柱 骸骨 蝙蝠



敵人的攻擊從這裡大概就要正式展開了。骸骨會丟骨頭過來，而蝙蝠也會不斷的撞過來。

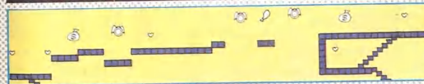
出發 ▶



這只是個開始，不會就此被擊倒，慢慢前進就不會碰到複數出現的妖怪。要點是須謹慎地一隻隻擊倒敵人。

BLOCK 1 ②-②

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
——		小		骸骨 蝙蝠 波卡 骨柱



出發 ▶

這一面首次出現的難關是利用吊環的移動。不習慣之前，這種技巧稱得上是難度蠻高的。但幸好這只是最初練習用的畫面，失敗亦不會掉落致死。初學者在此多加練習是再好也不過的了。

把鞭子掛在鈎上的要領是，站在鞭梢剛好能碰到的位置，在原地跳打勾勾看。想以斜跳的方式掛上吊環的人，勢必會失敗而導致死亡的悲慘結果。或許會有膽怯之嫌，但大可不必刻意去冒險。



▲利用吊環移動，難度很高，很華麗、壯觀，對初學者來說，這是此畫面最大的關鍵點。

BLOCK 1 ②-③

武器	肉	隱藏物品	時間限制	登場的妖怪
		肉(大)	—	骸骨 骨柱



◀打碎跳下來的骸骨，令人感到痛快、過癮！

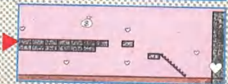


這是個必須在猛丟骨頭的骸骨的踏脚處上下來回的面。在第一次下去的地方拿到透明藥的話，就會變成無敵，問題會迎刃而解，但麻煩的是在踏脚處上的僵屍。在骸骨投擲骨頭過來的當兒，算準時間打倒它是最爲理想的，但萬一失敗的話，僵屍會站到最低的落脚處上。倘若西蒙是站在兩方塊高的落脚處上的話，要趕快從那兒下來。在這裡，蹲打無法給予傷害，但垂下鞭子的話便有攻擊的可能……。

BLOCK 1 ③-①

武器	肉	隱藏物品	時間限制	登場的妖怪
聖水		心(大)	200	斯內克斯 馬頭





出現在這一面的是斯內克斯和馬頭，均爲不易打倒的強敵。

斯內克斯在西蒙來到正下方時會開始掉落，這時快步穿過，算準時間返身打倒它最爲理想。

馬頭在下面，以蹲走的方式接近攻擊即可。但粘在高處地板下面的，會斜向飛過來，不易打著；將鞭子垂下是應付的好方法之一。



▲掉落的瞬間向上攻擊。



▲能用斜打攻擊的話最好。

BLOCK 1 ③-②

武器	肉	隱藏物品	時間限制	登場的妖怪
懷錶 短劍	小		180	美迪莎(蛇髮女妖) 亡靈 斯內克斯



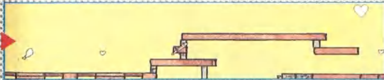
▲在旋轉地板上不要跳躍。



▶從這個心的上方落下來會翻落摔死。

這裡有旋轉地板此一機關。仔細地看看地板就知道，它比其他地板薄，顏色是紅棕的，旋轉速度相當快。以平常的方式行走，便毫無問題就可通過。但如果在上面跳躍的話，會有翻轉之虞；甚至於會導致西蒙摔死。

由此可知，不跳躍才是安全的。在此出現的主要妖怪是美迪莎的頭，不要有斜打她的念頭便能安然無事，蠟燭以斜打的方式爲安全。被妖怪撞到的話，會被彈到旋轉地板的正上方，進而翻落摔死，這點要特加注意。



BLOCK 1 ③-③

武器	肉	隱藏物品	時間限制	登場的妖怪
	小		—	斯內克斯

這是通過首領房間的極短畫面。沒什麼妖怪，但在樓梯中途的斯內克斯，以跳打的方式便會掉落。走下此地板時，必須跳打才行，站在正上方，以垂鞭的方式給予傷害較好。





STAGE·I BOSS

僵屍骨馬和僵屍勇士

最初的首領爲騎白骨馬的僵屍王



▶要從這個位置攻擊僵屍馬的頭。

最初的僵屍王爲僵屍勇士，眞不愧是領導人物，騎著骨馬出現，英姿煥發。要打倒僵屍勇士，首先須打倒馬，讓僵屍勇士下地才行。

骨馬搖動著長頸，前後走動，不時自口中吐出子彈，向西蒙攻擊。它主要的攻擊目標並非西蒙，但子彈斜向飛出，接近的話就不易躲開。幸好能以鞭打掉子彈，站在畫面左邊稍高的落腳處跳躍的話，就能確實躲開子彈。跟僵屍骨馬戰鬥時，以蹲在落腳處瞄準其頭部較爲有利。在子彈飛射過來時可以跳躍，但這時不要連打跳躍鈕較好。

打倒骨馬後，僵屍勇士就會站在地上，手拿長槍攻擊過來。至此狀態時，要站在落腳處上，揮鞭連打。僵屍勇士如果跳躍的話，要停止揮鞭，快些移動，否則攻擊會自頭上降臨。

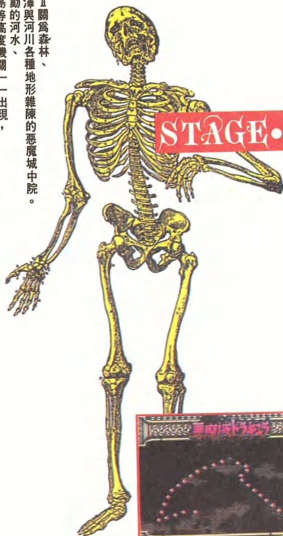
僵屍勇士受傷的話，會立刻爆炸，目的是要讓遊戲者掉以輕心。其實這是一個陷阱，因爲僵屍勇士很快會組合而再度展開攻勢。別大意，要沈著地作靈活的反擊，直到敵人確實死亡爲止。至於和首領的戰鬥，由於沒有特別有效的武器，因此講求的是戰略效果。只要習慣，會比使用武器更安全。



▲只剩僵屍王的話，儘量以鞭子連打。



▲雖已分散，但切勿掉以輕心。



STAGE·II

第Ⅱ關爲森林、沼澤與河川各種地形雜陳的惡魔城中院。流動的河水、浮島等高度機關一一出現，並有一觸就會致命的刺。在這一帶，妖怪的種類會增加，動作會複雜化，所以必須使用技巧進攻!!



BLOCK 2-①-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
450	斧頭 十字架	小		鬼手 叢男 蜘蛛 針蜥蜴 地面怪



出發▶

第Ⅱ關主要以惡魔城的中院爲背景

此面爲前所未有的複雜地帶，有死巷和跳下才能取得的許多貴重物品，希望你仔細看看地圖，多加研究。又，此面會有許多新陷阱和刺出現，形狀也各自不同。共同點爲一觸就會立刻死亡。刺爲此遊戲中最危險的陷阱，須特加注意。

這面應注意的妖怪爲蜘蛛和針蜥蜴，一定要將它們打倒再向前進；逃走的話，危陷會遽增。

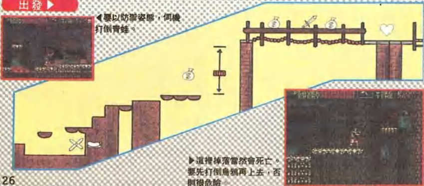
BLOCK 2-②-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
350	懷錶 短劍	小	肉(大)	烏鴉 鳥內 蝙蝠 青蛙 骸骨 針蜥蜴



出發▶

◀要以防禦姿態，伺機打倒青蛙。



▶這裡掉落當然會死亡。要先打倒烏鴉再上去，否則很危險。





▲以斜打的方式，在小蜘蛛被放出之前就打倒牠！



▲不要掉到刺上面。



▲最後一隻針蜥蜴要從其上跳過。





▲BOSS

這是以跳向浮島爲重點的面，所以，要掌握浮島的移動範圍，以最恰切的距離跳躍的話，輕鬆地就能跳上去。萬一不慎失敗，由於下面爲沼地，不會受傷。但如果靜止不動會沈下去，所以，要趕快跳到其他的落脚處上面。

這裡有烏鴉和青蛙等麻煩的妖怪出現，二者的動作詭譎多變，所以鞭子不易打倒。不妨垂下鞭子靜候其自投羅網地跳過來較爲明智。



第二關的首領是美迪莎。她由畫面右端出現，前後移動著將小蛇丟過來。她所丟過來的小蛇是呈拋物線地落下，掉到地面的小蛇會向西蒙前進。除此之外，美迪莎還會發射環狀的石化光圈，碰到的話，西蒙會有一段時間身體不能動彈。

攻略法是蹲下來戰鬪。蹲著用鞭子打的話，可以打倒爬過來的小蛇，也不會碰到石化光圈。但爲了用鞭子攻擊美迪莎而必須相當接近。若因此受到美迪莎撞擊，危險性非常高。而且，太過接近的話，小蛇會從頭上掉落，並由後面追過來，是不太值得推薦的作法。

最安全的方法是蹲在畫面的左端，使用能作直線飛行的武器予以傷害。這樣做的話就不會被美迪莎撞到。而小蛇落在頭上的情形也幾乎沒有，若遇到的時候，只要垂著鞭子，並將手擡起來將它打落就可以了。

至於對美迪莎攻略的有效武器，最好還是使用十字架。美迪莎的身體橫長著的，順利的話，用十字架打一次就能給她六次傷害。若能連續發射，則瞬間就可能打倒她。第二有效的是短劍，用短劍會急速消耗心是困難所在。使用斧頭想打到是非常困難的，而且不能用它打倒小蛇，因此會十分辛苦。若被聖水碰到，會給美迪莎相當大的傷害，但飛行的距離短，無論如何必須接近才行，因此而反被打到的危險性很大。在這裏還是用十字架比較對。在第二關中會出現很多十字架，拿到的話不要和其它武器交換。至於梅迪莎在這一場的中途出現，打倒她也不會有魔力彈出現，也就是說不能恢復體力。


▲這些小蛇非常礙事，要先把它們打倒。


▲碰到石化光圈就不能動彈，無法避開小蛇攻擊。


▲只要帶著十字架，可怕的美迪莎也變得不足爲懼。

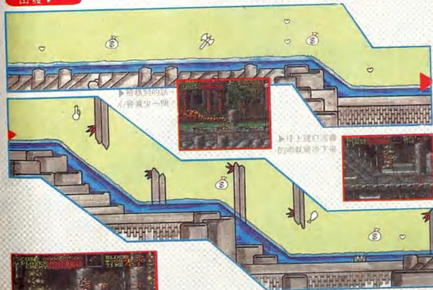
BLOCK 2	③-①	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
	時間限制 200	斧頭	小		

這裏是河川往下前進的畫面，河流當然不停地流動，若一直站在那裏，會被水流往流向衝走。往逆流的方向走，行走速度會降低。在逆流行進時，用跳躍的方式前進的話，前進速度會較快，但是到處都有刺，若跳得太得意忘形的話立刻會死掉。再者，這條河流每一定時間流向會反轉，在這瞬間操作感覺會有急速的變化，所以千萬別因著急而發生錯誤，要小心。

在這個畫面裏，飛在空中的妖怪會出現很多，對付它們用斜打就行了。



出發▶





BLOCK 2-③-②

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
—	十字架			骨柱 蝙蝠 鬼手 奥其德蘭

這裏也和方塊2－3－2號相同，是走下河流的畫面，基本上和前面大致相同，只是出現妖怪和蠟燭的位置稍微變化，困難度也較高。



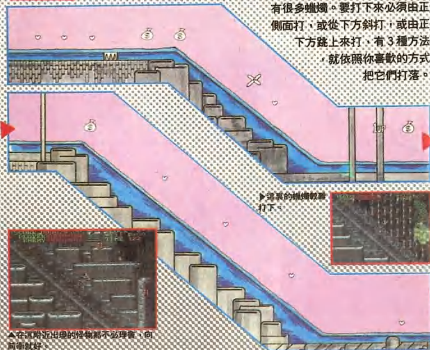
▶要避開火焰的攻擊只要蹲著打就好，但過分接近時就要小心。

種種畫面登場，已熟悉的骨柱和水流中的落脚處變成不可忽視的強敵。逆流而行的話較好，但河流向骨柱前進的時候就要注意了。蹲下來的話就不會被骨柱所吐的火焰碰到，但沒有用鞭子快速攻擊把它打倒的話，就會被水流推得撞上它。

其它怪物會在斜坡半路施行襲擊，只要一口氣通過它們就會逐漸向上方消失。

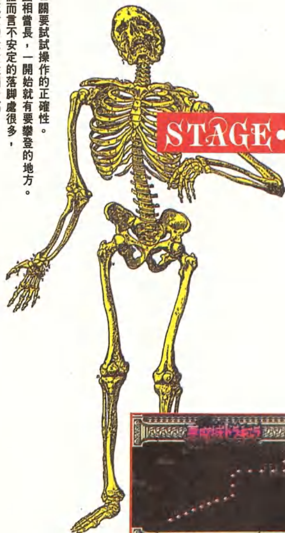
在相當離開斜坡半路的地方會有很多蠟燭。要打下來必須由正側面打，或從下方斜打，或由正下方跳上來打，有3種方法，就依照你喜歡的方式把它們打落。

出發 ▶



▶這裏的蠟燭較難打下。

▲在這附近出現的怪物都不必理會，向前衝就好。



STAGE•III

第Ⅲ關要試試操作的正確性。地圖相當長，一開始就有要攀登的地方。全體而言不安定的落脚處很多，掉落死亡的危險性相當高。這一關是難度很高的地方，在這裏碰壁的人非常多。

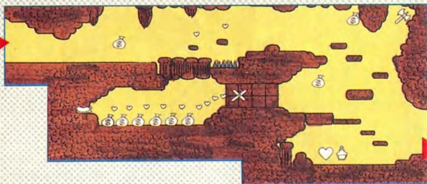


BLOCK 3-①-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
650	斧頭 十字架 聖水	大		蝙蝠 基加 骨柱 鐘乳石

出發 ▶









這個畫面非常長，構造很複雜，在此沒有可怕的怪物出現。若能穩定地行動，不必受到傷害便可過關。在此出現的基加，用十字架和聖水打倒的效率很高，也容易出現連射。

刺很多，除此外沒有會當場死亡的地方，可以安心前進。

此外，在這個畫面中有被落石掩蓋住的房間。在這裏面藏有大量物品，一定要進去看看。

BLOCK 3-②-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
500	十字架 短劍 懷錶			克蘭巴蘭 烏內 骨柱 蝙蝠

這裏是第一次出現，逐漸往上攀登類型的畫面。雖然是向上，其實是鋸齒狀一點一滴地往上走。

這一類型畫面的共通點是落腳處非常不安定。跳躍若失敗幾乎確定會當場死亡。撞到妖怪或被彈開也會立即死亡。玩了以後就知道，這是比看起來更危險的地方。

在此要特別注意的是要慎重行動。也不要和平常一樣由遠處跳躍，儘量跳好落腳點，由近處跳。此外，跳躍處的上方也有落腳點，若是頭頂到的話，會縮短飛行距離。



▲[illegible]



▲[illegible]



出發 ▶





由此開始，畫面下方暫時會有積水，這和第二關的沼澤不同，一掉進去就會當場死亡，所以要注意。

在中央部分有會崩塌的落腳處，只要連續跳躍就能前進而不掉落。

而這個畫面中最後出現的白龍，只要蹲在前面用鞭子連打，就能安全地打倒它。


◀石柱會掉下4個。







▲絕對不能碰到眼淚。

▲對於半魚人的攻擊，只有漂倒一途可行。

這個畫面開始時出現的肉，若走下樓梯再走上來，可以拿好幾次。就在這裏讓體力完全恢復。對於在肉附近的白龍，站著連打就能安全地打倒它。

在中途大眼會出現兩次，碰到大眼的淚水多半會掉到下面。當它停在正上方時，先逃爲妙。

這個畫面中最大的敵人是半魚人。在這裏它只會浮在水面上攻擊而不會跳起來，因此不能打倒它，最好是快速前進，但當它浮在鉤子的下方時，絕對別吊著移動。否則死亡就在前面等著你。





來到此處，會有水滴從畫面上方滴下，而地面的水位會上昇。接著就是本關首領的出現。

這個畫面最重要的場所是由開始往上走的地方，要由此跳下有骸骨在的地方。由樓梯走下來也可以，但這樣可能會碰到骸骨投出的骨頭。要安全脫離這裏，最好的方法是邊跳邊打蠟燭。當然，若能自空中取得落下的念珠是最好不過。這樣一來，上面的僵屍和骨柱也能同時打倒；二來又能節省時間。至於左邊的蠟燭，就連續跳躍把它打落。

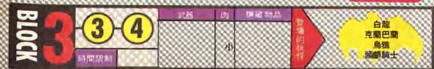

▲連續不斷跳躍的話，原本會崩壞的岩石塊，就不會發生任何龜裂現象。稍微難了一點吧？

這也是要向上攀登的畫面。利用吊掛著要踏上小小的落腳點雖然難，但也必須試著習慣。在中間出現的白龍，只要站在畫面下端的地板上，用向上跳打就能打倒。但站得太遠時，出現的大心會拿不到。

另一個難題是樓梯中途出現的烏鴉。這是在西蒙沿著樓梯往上走就會出現的。在出現的同時揮動鞭子就可打倒。要抓準時機！


▶若是站平台來攻擊得多的烏鴉，在樓上字又前很容易掉下白龍





STAGE •III



第三個首領是巨大而狂暴的雙頭龍！

雙頭龍感覺上像白龍增加威力後的怪物。雖然難以區分，但兩個頭攻擊的方法是不同的。

一個會往三方向吐藍色子彈攻擊，而另一個會由斜下方吐藍色火焰攻擊。

於是對各個攻擊的應付方法也不同。首先講到子彈，它會飛到畫面上任何一個地方，而上方有安全場所，但可用鞭子打掉。相反的，火焰打不掉，但攻擊距離不夠長，因此只要躲在畫面右端就完全不會被打到。基本上，初期的頭目攻擊相當單調，只是外表看來強悍罷了，只要站在畫面中央偏左的岩塊上朝斜向左上揮鞭便能輕易獲勝。斜十字鏈雖然不錯，卻無法有效攻擊，因此還是要有某種程度的技巧才行。還有一個簡單的方法，是站在最下面的岩塊，按住十字鈕的左上方，再用鞭子連打。這樣就算西蒙遭到攻擊而被向後彈開，也不必擔心會掉落水底。


▲對於火焰攻擊，只有適邊地[illegible]

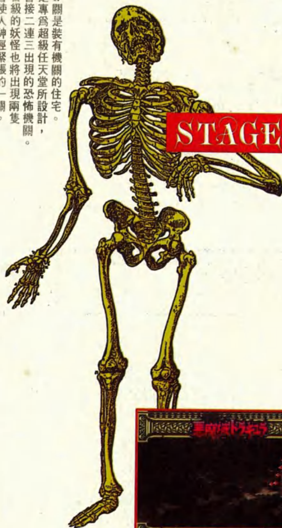


若有斧頭或聖水一把，[illegible]些也同時連射攻擊，就能輕鬆獲勝了，但這種方法稍缺實用性。

若取得短劍的時候，要站在右上方的岩塊上，連續向左投擲短劍，這樣就能安全地傷害敵人，但雙頭龍會縱向來回地動，可能得不到想像中的效果。

還是用十字架最輕鬆又安全了。站的位置和拿短劍時相同，連續投擲短劍的方法也相同，但命中率比短劍高。若具有三連射，能在雙頭龍發動攻擊前就打倒它，是在各種武器中，最值得信賴的傢伙。





第Ⅳ關是裝有機關的住宅。這是專為超級任天堂所設計，且會接二連三出現的恐怖機關。頭目級的妖怪也將出現兩隻，是會使人神經緊張的一關。不要被奇怪的機關迷惑，不以沈著心情前進，是無法通過的。







出發▶

雖然不會攻擊過來，埋在牆壁的骨屍視線經常向著西蒙，造成不安的感覺。

這裏出現的迴轉地板、浮島等，是熟悉的東西，請再度想起且走過去。此地的迴轉地板只是爲下一面的機關作練習。

此面樹妖會出現，只要西蒙一走近就會從牆壁裏跳出來，若持續前進一定會遇到，所以要小心前進，避免被撞倒。





出發▲



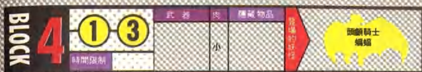
▶短劍要的話先拿出來。

▶若跳躍失敗則會掉到下面的迴轉地板。

先將在樓梯上的兩具骸骨擊倒，再慢慢將蠟燭打落即可。

出現的格威用跳打或斜打打倒。

要想通過這一關，必須學會這樣的技巧：這裏有許多迴轉地板，要前進至少必須跳過3個迴轉地板，所以在跳到地板的瞬間要立刻再跳，由於起跳的地點不同，而且到迴轉地板間的距離也不同，所以按按鈕的時間會有變化，這種高級技巧要經好幾次練習才可以做得好。





出發▲



此面困難處在出發地點左側的迴轉地板，先將上段的頭顱騎士打倒以確保安全。

要跳至迴轉地板前，先靠到落腳處的最左端，從那兒向左跳就會正好落在迴轉地板上，然後立刻往右上跳，並揮動鞭子，取得蠟燭中的肉。要注意的是站上迴轉地板的同時向右跳，能做到此點，則可以說是完美無缺了。

STAGE•IV



長舌是會噴毒氣的巨大頭蓋骨迷人之處？

轉移骷髏不難打，若體力充分，亂打一通亦可過關。屬於第4關的中級首領，打倒它也無法恢復體力，爲了以後過關，應儘量少受傷。

畫面一開始，快移到左下方，等首領出現。首領出現後，用鞭子向側面揮，將首領打倒，此時若按住攻擊鈕，然後按住方向鍵的上方，可以防止從上方掉落的岩石。

如此反覆做，首領會移動至西蒙頭上。一直按住方向鍵上方，同時連打攻擊鈕，則可簡單打倒。

在這裏用武器不如用鞭子，全神貫注在鞭子的操作比較容易打倒敵人。



▲使它受傷時，不知何故，上方岩石會掉下。

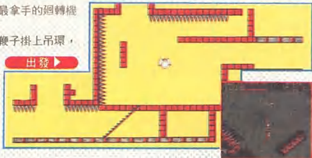


▲毒氣攻擊無法避開，用鞭子把它打掉。

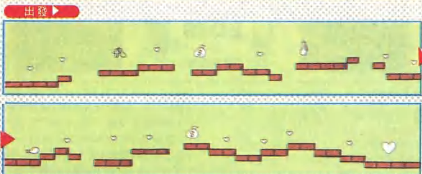


在此關超級任天堂最拿手的廻轉機能會發揮出來。

畫面廻轉之前，把鞭子掛上吊環，待畫面廻轉90度後，再下至小落脚處，此時會有14隻美迪莎飛來，避過她們後再掛上吊環，廻轉一次即可過關。









▲也能做出這樣的效果。

此處無特別困難的地方，只是落脚處有點不安，且容易被背景的移動所迷惑而失誤。背景動作很難用語言說明，只要沿着轉輪洞中的地板前進就好了，而且集中注意力要放在西蒙的周圍，背景中沒有陷阱，不要太注意它。





▲進入任何一條路皆可，但上方的路比較輕鬆。



▲看到狀態才進入到前面空隙，太快前進會被夾死。



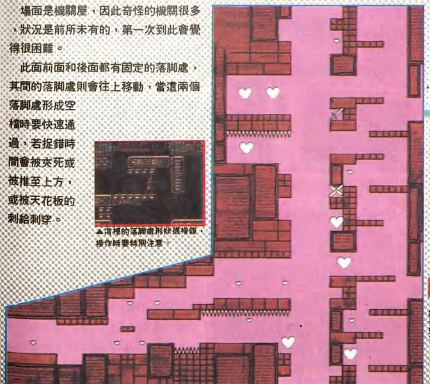
◀來此地沒什麼特別的意思，不來也可。

場面是機關屋，因此奇怪的機關很多，狀況是前所未有的，第一次到此會覺得很困難。

此面前面和後面都有固定的落脚處，其間的落脚處則會往上移動，當這兩個落脚處形成空檔時要快速通過，若捉錯時間會被夾死或被推至上方，或被天花板的刺給刺穿。



▲這裡的落脚處形狀很複雜，操作時要特別注意。



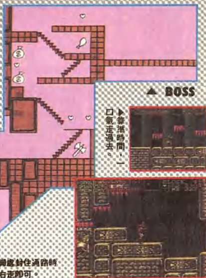
▶接到54頁

在上下移動的場所由右邊走出來到這裏，是正確的路，除此之外皆是死巷，四處看看，走好，不要超過規定的時間，要注意。

地圖中央有快速上升的落脚處，只要向右走就可恰好通過，若著急而跳躍反而危險，要小心。

走過這裏，就要和首領戰鬥。

接53頁



▶算準時間，一口氣走過去。

▶落脚處封住通路時，向右走即可。



每攻擊一次就愈變愈小愈可愛的傢伙

大石頭會邊走邊丟岩石並衝撞過來；跳躍的時候會引起地震，而從天花板而掉落幾個岩石。

到此房間一會兒，會出現左右上下移動的落脚處，站到上面去攻擊比較理想，站在那兒就不會被大石頭撞到，但會被丟過來的石頭，或天花板掉落的石頭打到。爲防止受傷，當大石頭跳起來時應停止攻擊，等石頭落下後再準備攻擊。

這裏有效的武器是斧頭。大石頭個子很高又會亂跳，用水平飛行的十字架或短劍不易命中，但及時地丟出斧頭有很大的機會打到。若連射，可以不必使用鞭子。



▲岩石用鞭子也無法破壞，要進入空隙避開。

▲有斧頭便十分有利，應預先準備好。

第V關最大的敵人是時間的限制，這裏妖怪的出現很少，但時間限定很短，因此若以以前的感覺戰鬥，將無法走盡，如何能快速打倒妖怪是此場最重要的地方。

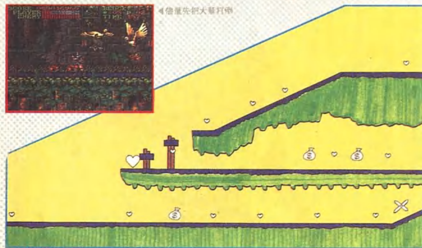


BLOCK 5 ①-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
170	十字架 短劍			大鷲 古部兎 骨柱



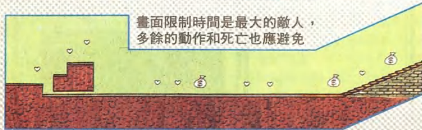
◀儘量先把大鷲打倒



BLOCK 5 ②-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
70		小		鞭僵屍 頭顱騎士 蝙蝠

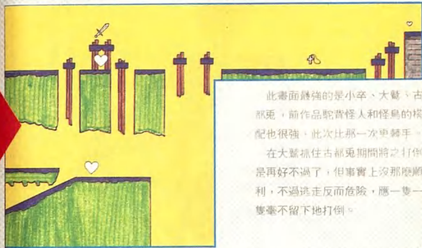
畫面限制時間是最大的敵人，多餘的動作和死亡也應避免





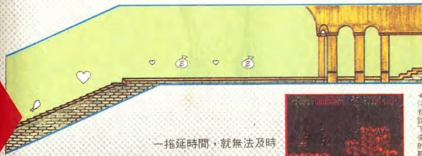
◀這裡的右方什麼也沒有，跳下去也只會死掉而已。





此畫面最強的是小卒、大鷲、古部兎，前作品駝背怪人和怪鳥的搭配也很強，此次比那一次更棘手。

在大鷲抓住古部兎期間將之打倒是再好不過了，但事實上沒那麼順利，不過逃走反而危險，應一隻一隻毫不留下地打倒。



此面妖怪幾乎都不出現，且愈接近末了妖怪數愈減少，令人感到暴風雨前寧靜的不安，但妖怪少，限制的時間也少。常常一拖延時間，就無法及時到達出口，無論如何要快。即使打落蠟燭時也不要停下來，向斜方向邊跳邊揮鞭子，而妖怪以普通方式打倒比較安全，受傷則反而損失時間。



◀注意跳下來的鞭骸骨



▶終於來到惡魔城的入口。

STAGE・V

經種種修羅場，終於可進惡魔城的內部，但到吸血鬼塔之路還遙遠，妖怪的攻擊今後將愈來愈激烈，提起精神，小心前進。

STAGE•VI





BLOCK 6-1-1

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
600	聖水			僵屍犬 盔甲 廻魂屍 蝙蝠



出發▶



和前一關相比，此處妖怪多很多，在最初的走廊就連休息時間都沒有，且僵屍犬要蹲下來打，廻魂屍要橫向打，蝙蝠要斜向打，對付的方法皆不同，很麻煩。

被此三怪同時攻擊，會陷入恐慌，在驚慌失措中就會受傷。所以先不要理蝙蝠和僵屍犬，繼續前進，蝙蝠會飛過頭上，僵屍犬也會跑開，如此可合力對付廻魂屍的攻擊。若不想直衝，也可蹲下丟出十字架，再跟着十字架走的方法也可以。



▲附近蝙蝠相當強，乖乖蹲下來防禦吧！

STAGE•VI

BLOCK 6-1-2

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
——				



接60頁

出發▲





▲由於此處沒有妖怪出沒，所以不必急著前進，以沈著的心情跳躍的話並不困難。

此畫面是跳到左右搖晃的巨大藝術燈上，從一個落腳處移動到另一個落腳處的特技舞台。雖然妖怪一直未出現，這點很輕鬆，但倘若失足亦會死亡，不得不謹慎！

每一個巨大的藝術燈上，能夠踏腳的只四個白色的部分。起初要跳上藝術燈時，儘量要靠在踏腳處的左側，以垂直跳躍的方式跳上去最爲理想。一旦跳上藝術燈後，接著就要等藝術燈向右晃動時才朝左跳，如此才會成功。

BLOCK 6-②-①

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
斧頭	小	連射 隱藏舞台的入口	藝術燈 盔甲 亡靈男 亡靈女 透明幽體 蝙蝠

時間限制：450

出現在此面的妖怪，性質全然不同。要心無雜念地一直往前進，妖怪會接連出現，令人感到應接不暇。以按部就班的方式逐步前進，妖怪出現的話，儘量在同一地帶內收拾他。如此一隻隻地打倒較爲安全，且較快達成目標。

用此方法，欲過關應不困難，但中央部分有女亡靈和透明幽體，左邊有蝙蝠，要謹慎前進，否則兩隻會同時出現。隱藏舞台的入口在畫面內，正確地只希望你自行尋找。給你一個提示，隱藏舞台的正確地點是在畫面地下，也就是說……。（在路途中不妨多按十字鈕的下方，找出隱藏的樓梯）



◀藝術燈會掉落。



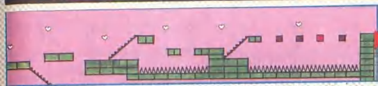
◀忽然被襲擊的話很麻煩！



BLOCK 6-②-②

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
	小		骸骨 蝙蝠 食人棺木

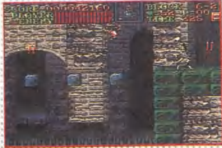
時間限制：——





▼在此邊跳邊扔斧頭是最爲簡單的過關方式，但亦須注意骸骨投擲過來的骨頭。

此畫面能否過關，以及能否越過中央踏腳處，關鍵在此。要跳過很簡單，但在終點廣濶落腳處上的骸骨卻很討厭。若傻傻地跳過去時，多半會撞上骸骨而掉落在刺上。在此別讓落腳處崩塌，以連續跳躍的方式打倒骸骨才行。邊跳邊用武器或鞭子連打吧！



▶失敗掉落的話，必須再回左邊重頭走起。





◀出發



BLOCK 6 ③-①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
320				骸骨 紅僵屍 鞭骸骨



出發 ▶



▶欲走下階梯時很容易受傷，只要一有機會就要馬上過去。

◀不趕快爬上樓梯的話，會碰到復活的紅僵屍。

這裡出現的骸骨型怪物有三種，逐步地橫向移動揮鞭應能確實打倒之。

不過，對於紅僵屍的主體要特別注意，只要已玩過前作品的人，應該都知道紅僵屍是不會死的。傷害頂多只是崩塌，不一會兒又會復活而開始走動。打倒紅僵屍的話，儘量快速通過，遠離殘骸較好。

BLOCK 6 ③-②

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
		肉(大)		頭顱騎士 從牆壁出來的手 紅僵屍



出發 ▲



▶不被從牆壁出來的手抓住的話，就無法打倒手和頭顱騎士。頭顱僵屍實體化的瞬間為打擊契機。

這是最難的階段，想不受傷並不容易，幸好此外就無太難的畫面。途中有紅手臂伸出的數個地方，不必太在意。被手臂抓到時，站在稍前方的頭顱騎士會實體化。靜立不動的話會遭攻擊，但在此之前擊倒對方應不成問題。

BLOCK 6 ③-③

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
220			1UP	旋轉棺木 桌椅怪 亡靈舞者



出發 ▲



這裡是惡魔城的大廳。真不愧是大廳，地板幾乎無高低之差，也沒有會讓人跌落的。此面只有在打落蠟燭的剎那要跳躍。

食人棺木在原地畫圓、飛舞，令人震懾，但其實那只是虛張聲勢，想嚇唬人。一定要打倒他，然後快速往前走。

中途有懸掛白布的桌子，醞釀出大廳的神祕氣氛，其實此為妖怪之一。只要一接近，椅子就會跳出來左右亂動。但切勿因此而慌亂，往後退至某程度的話，它就不會追過來，這點要知道。

又，大廳有亡靈的舞會在舉行著，亡靈們正跳起華麗的舞蹈。但他們確實是干擾、阻礙的敵人。揮起神聖的鞭子，超渡他們吧！



▲站在側門用鞭子迎打！



▲活動之前把它破壞就輕鬆了！

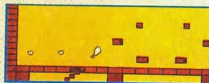


◀以上打和橫打連續兩次快速打倒亡靈舞者吧！



◀能獲得1UP的話，即使輸給亡靈舞者也有再挑戰的能力。





出發▲　　▲BOSS

大廳上，每個亡靈都有各自的房間。此處禁止下級亡靈出入，所以，下等的妖怪不會出現。

將所有蠟燭統統打下後，要吃肉以恢復體力。稍作喘息後要快速向右前進，和首領鬼靈舞者對戰吧！



鬼靈舞者的舞蹈很像劍舞

舞台六的首領爲亡靈之王鬼靈舞者。此首領爲男女一對，不斷舞蹈著追趕西蒙。也就是說此處無安全地帶，爲躲避追擊，西蒙的落腳處必須經常移動。上述狀態欲傷害對方委實不容易，但每隔一定時間就有攻擊機會來到，所以，此處不妨先專心逃跑吧！

鬼靈舞者每隔一定時間就會停止，放出三支箭和拿著金刀橫向突進，兩種攻擊交互發動。此刻是最大的攻擊機會。

不過，在此於攻擊之前須先測準逃跑時間，這點除了你本身要善加掌握之外，可說是別無他法。但能告訴你大概的標準，首先，鬼靈舞者出現的話，要跳到左邊三個落腳處中最上面的一個，看準時間跳到地板上。這時，首領大約停在西蒙的正上方，準備攻擊過來，要以上打的方式迎擊。用此方法，視狀況在左右任一個落腳處上反覆發動攻擊即可。



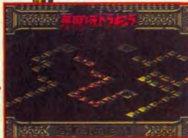
▲將敵人誘到上打能攻擊到的地方，是攻略要點。



▲若有聖水，從這裡丟過去便可獲勝。

這裡是貴重書籍、繪畫等珍藏品的存放處。然而，此地是惡魔城。書籍、繪畫等說不定皆是相當出色的作品，但長久被存放在此處而染上了妖氣，變成會襲擊進入者的妖怪，以神聖之鞭袪除妖氣吧！





BLOCK 7-1-1

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
550	十字架			盔甲騎士 盔甲 亡靈





出發▲

出現在此畫面的是盔甲和盔甲騎士等防禦力高的妖怪。當然，揮鞭的次數會增多，但有時與其擊打不如垂鞭較爲有效，要視狀況因時制宜。

此畫面常有盔甲會擋在樓梯口，而無法攀登的情形。這種地方有好幾個，但從樓梯中途攻擊頗爲危險。趁盔甲攻擊的空檔，迅即登上落腳處，在不會被擋及的距離蹲打較爲安全。蹲下的話，自上段投出的斧頭碰不到西蒙，但卻能打壞自下段投出的斧頭。



▶若想跳越盔甲騎士…。或許不必這麼做吧！



▶這樣的地方垂鞭攻擊較有效。

BLOCK 7-1-2

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
——	斧頭 短劍	小		飛僵屍 書怪

出發▼



在此爲往下走的畫面，掉落時很特別，不會死亡。利用此點，不走樓梯，用跳的方式下去亦可。順利的話，不必和妖怪戰鬥，可節省時間。但途中的蠟燭無法取得。也有掉落在妖怪上方的危險。最壞的情形是掉落洞穴而死亡，就像打賭一樣。

此面欲正式前進頗爲困難。由於走下樓梯速度會減慢，無法再分心去打下面飛行的書怪，這是無可奈何的事。除在適當的落腳處上垂鞭，伺妖怪接近時攻擊之外別無他法。飛僵屍與其擊打，不如垂鞭較爲安全。



◀此處亦同，從上面垂鞭打倒較爲安全。



▲擊打無法致勝，所以不如垂鞭防禦。

BLOCK 7-1-3

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
350	斧頭			盔甲 紅僵屍

出發▼



到了此面時，會突然飛來兩隻由盔甲投出的斧頭，要跳起來越過而後到下面的落腳處。想打壞斧頭卻失敗的情形頗多，所以大可別去理會它。

走出這裡，就會來到巨大書怪在空中飛行的地方。跳到書上，坐著它前進，但前三本和後三本的動作不同，要注意。中途兩個落腳處上的紅僵屍，要坐在書上攻擊，打倒他之後要立刻跳躍移動。從那裡要跳上另一本書時，爲小心起見，要把鞭子垂放在紅僵屍上，使他不至於復活，依此狀況應能算準時間吧！



◀盔甲、斧頭要以跳躍越過！



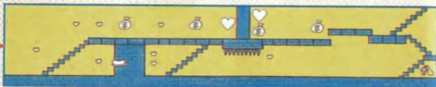
◀要鞭打紅僵屍使奄奄一息。





這是看來頗爲素樸的畫面，但蝙蝠的攻擊卻意外的厲害，有時會一下子有五隻攻擊過來。揮著鞭子不斷對抗就行了，上面有刺的地方則不要停留較好。


◀不快點打倒的話，蠟燭會消失。








▲別理他，只管前進！


▲雖然停了下來，石球還在滾動，太快前進的話會受傷。

從樓梯走上來，會遭遇波卡的突襲。必須作各種嘗試，欲避開突襲，唯有站在樓梯中途，揮鞭打倒對方，此外別無他法。

場所右邊牆壁有連射物品隱藏，想拿的話，上段的蠟燭獵者會開始活動，不管怎麼做，蠟燭都會掉落一支。雖然只是一顆小小的心，但值得一試，如果覺得這樣不行的人，在拿連射物品之前，不妨走上上段把蠟燭獵者打倒。

走到上段後前進一會兒，像蜈蚣的妖怪會出現，說實在的，別理他較好。因爲要打倒他並不輕鬆，受傷的危險性頗高，打倒只不過能增加分數罷了。





這裡沒有令人擔心的妖怪，除了會有被畫中女抓住的顧慮以外，可說不會有其他妖怪會襲擊過來。

唯一要注意的是中央的長列地帶。這裡以普通方式就能通過，但波浪會冷不防地從後面衝過來，不及時蹲下來會被頂到刺上面。


◀波浪的本來面目就是隱藏在地毯下面的幽靈。



沿樓梯走上去，發現左右都有盔甲怪。和盔甲站在同一線上戰鬥爲基本要領，想走完樓梯時，會碰到左側的盔甲怪，只此處必須站在樓梯中途戰鬥才行。

這裡不會有受傷的顧慮，須一直等到左右盔甲怪都向上扔擲斧頭時，才能稍微往上走，擊打左側盔甲怪的足尖使其倒下。只要打倒左側的盔甲怪便可安心上樓，右側的盔甲怪以平常要領便可將之打倒。

只要能克服此關，接著便能輕鬆通過。收拾其餘的妖怪後，逕直走向首領的居室吧！


▲像玩沙包般反覆暴奔奔遊，但意外的並不容易對付。總之，要從容不迫地向前進，請稍安勿躁，忍耐一下！



這裡就是首領的居室，鐵鎚星就被安置在箱內。



STAGE・Ⅶ BOSS ● 鐵煞星

以被邪惡的惡魔注入虛僞生命的盔甲對手！



在這裡，我們會看到一個自打碎的展示櫃玻璃出現的妖怪—鐵煞星，然後，他會在中央的凹地裡來來去去，隨時準備攻擊西蒙，現在，我們來解說一下對付他的方法。

首先，西蒙得站在一個對自己有利的位置，這個地點即在左側凸起的地面。一來可避免被敵人擠撞：再者，也因爲鐵煞星的身體龐大，西蒙只要採取站立的姿勢，再用鞭橫打即可打中。一旦敵人投出巨斧攻擊，只要向上方跳起避開就行了，這是基本的打法。

關於鐵煞星的攻擊類型，基本上分爲前半部和後半部的攻擊法，依其受傷程度作區分。而前半部攻擊法又分爲二種，第一個方法，是以超高速投出斧頭；另一個方法，則是直接手持巨斧向下劈砍，且斧頭劈中地面時，會冒出火舌向左右延燒。地面上左右閃動的火焰和妖怪手上的斧頭，到底哪一個會先攻擊西蒙，這實在無法預測。由於跳起來避開攻擊的時間很難算得準，所以相當麻煩，眞讓人一籌莫展。因此我們只有設定火焰會先攻過來，因此，算準跳的時間再跳起來。當然，如果被妖怪投擲過來的斧頭打到，是會造成傷害，但兩者相比，火焰攻擊先來的可能性較高，所以，這方法該是沒有問題的，試試看！

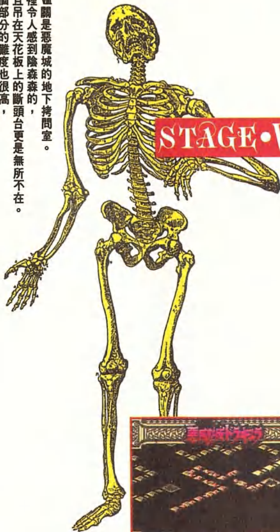


◀不斷地揮動鞭子！

這樣地給予妖怪迎頭痛擊，會惹火它，因此當它受傷到達某種程度時，不但會投擲斧頭攻擊，並且會開始揮動它的寶劍突擊。要避開這攻擊，只要跳起來就行了，但是既然已造成這種情況了，乾脆不顧一切，直接在正面揮鞭硬拼是最方便的方法。但若是前半部攻擊時，受傷害過大；那這一部分，就不能用硬拼的方式，得小心的中規中矩地攻擊。



▶要避開妖怪投過來的斧頭是有可能的，但很難抓住跳躍起來的時機。不是很習慣這種打法的人，很難做到。



STAGE・Ⅷ

第Ⅷ關是惡魔城的地下拷問室。
這裡令人感到陰森森的，
而且吊在天花板上的斷頭台更是無所不在。
這個部分的難度也很高，
只要出了差錯，就會當場死亡。
從這個部分開始，必須熟記地圖，
並採用一套完整的技巧來打。



BLOCK 8 ①-①

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
斧頭	小		蝙蝠、魚人、骨柱、大眼、盔甲

時間限制 450

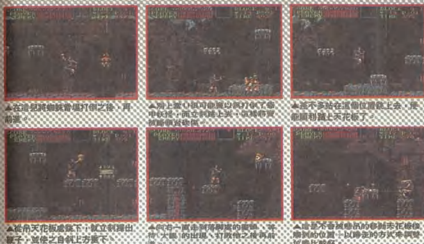
8（1－1）一旦打到這裡，整個遊戲已進入後半段了，所以，從這一面開始，難度會突然升高，第一次來到這裡的人，可能要打好幾次才行，第8關是拷問室，有很多機關都是一觸及就會當場死亡，而妖怪的配置相當複雜，真讓人大傷腦筋！要注意，一旦受傷後，就會被彈到有刺的地方或是掉入洞穴中，像這種設計，要能安全通過是很難的。得經過一關比一關困難的考驗，並採取任何對自己有利的攻勢，若是照前幾關的玩法來操作，是不大可能成功的。

現在，我們針對幾個特別嚴重的情況加以說明，並有附圖提供各位參考。

再來，一定要掌握下列二個原則：千萬別碰那些「刺」和危險的妖怪，切記！

出發▼





▲在這兒將蜘蛛當場打倒之後，再前進。

▲別上當！很可能會以為打倒了眼中妖怪，而立刻跳上去，這樣將會被斷頭台砍傷。

▲差不多站在這個位置跳上去，便能順利踏上天花板了。

▲從吊天花板處跳下，就立刻揮出鞭子，並使之自斜上方垂下。

▲向右一直走到落腳處的前端，等待「大眼」的出現，打敗他之後再前進。

▲這是不會被懸吊的移動天花板撞到的位置，以蹲走的方式來調整位置比較好。



BLOCK 8 ①-②

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
懷錶 短劍 十字架		肉（大）	大眼、白骨、蝙蝠、骨柱

時間限制 ——

8（1－2）接下來這個場面，和前面相比之下，真是容易多了，但也不可因此掉以輕心，因有和前段相同的斷頭台，並且危險性也沒有降低的跡象。不過，到了中段就會比較輕鬆了，這時，刺類的東西不會出現，而且一旦受到妖怪的攻擊、不小心掉下來也沒關係，只要保持體力，渡過血的沼澤就行了，最難得的是在牆壁裡藏了大塊的肉，可幫助恢復越過沼澤時耗費的體力。但是要再注意另一個沼澤，掉落下去的可能性相當高。

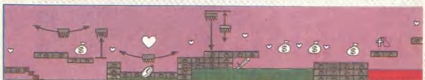
BLOCK 8－1－2的危險地帶



▶在這裡自吊天花板，直接跳上斷頭台比較安全。

◀若要跳上吊天花板上的落腳處，要從邊附近跳。

◀在這裡出現的蝙蝠當中，要注意最後上場的那一隻，一不小心就會被打到，先打倒它吧！



出發▲



STAGE●III

BLOCK 8-②-①	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
時間限制 300		小		烏內 美迪莎 格威

出發▶



這裡是由上往下前進的短畫面，有配置浮刺，所以要跳下來之前，先看清楚地圖，確認一下有沒有危險物品，再行動也不遲。

因爲沒有什麼特別難對付的妖怪出現，所以樓梯可以放心地走下來，沒有問題！

8（2－1）關於這個畫面的樓梯，有好多過顏色不同的地方，若用鞭子打會損壞，一旦把這些地方打壞了，就無法爬到上面去，而且在破壞的時候，若被飛散的碎片打中，是會受到傷害的。站在樓梯上，若想揮鞭，千萬要小心，最壞的情況是會從樓梯上摔下來，還被刺扎到，要注意!!



▲樓梯會損壞的地方，不揮鞭比較好，看到美迪莎的頭別理他，繼續往前進。



▲要取肉的時候，要趁浮刺降下去的期間，接近這個地方，等浮刺完全降下去時，才可放心地跑。

出發▼



BLOCK 8－2－2 從出發點就遭遇重重困難

8（2－2）過了剛才那個頗輕鬆的場面，現在最適合安排難度很高的場面，若在這裡詳述，實在是有太多必須說明的，我們把它分成前半段及後半段來解說。

首先，當西蒙來到畫面的下方時，將會有浮刺出現阻撓去路。看到浮刺上升，便一直向前走到畫面的正下方，暫停一下，等裡面的浮刺昇起，即使蹲著走，也能勉強趕上。

當前面的斷頭台搖動的時候，若能從眼前這個高的落脚處直接跳上斷頭台，就輕鬆囉！但是會碰到滴下來的血是一大缺點，所以，並不推薦使用這種方法。

BLOCK 8-②-②	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
時間限制 250	十字架 短劍	小		格威 血 槍 大眼

BLOCK 8－2－2的後半段，難度會更高

8（2－2）後半段則會面臨有上下二層地板的場面，並且有浮刺自上方地板的下面向下夾擊。在本段地區只要由下面穿過去應該就沒有什麼問題。但途中有一段是要從前面的高落脚處，跳下位於浮刺下方的落脚處，是稍微有些困難的，該掌握的要領是，從附圖上顯示的位置往下跳，不要理會那些滴下來的血。至於前面有浮刺向下伸出來的地方，可採用蹲走，這樣就可以安全地繼續前進。中途會遇到有配置蠟燭的地方，這問題好解決，只要揮動鞭子打下來就可以了。真正困難的是接下來出現在面前如燈光明滅般忽隱忽現的地板處，由於每次明滅的時間都會改變，實在無法擬出一套完整的攻擊方法。因此只好先繼續前進，到達最接近的邊緣地帶，牢記最初五個明滅的節奏，千萬別停下來，要頭也不回地越過去，一旦稍有停頓，則會落下而被下方陷阱中的槍刺穿。



▲這裡用走的前進，遇到危險立刻蹲走穿越。



◀最初的五個節奏是固定的，後面的部分則無法預知。





▲避開斷頭台之後，往這裡前進。



▲要從這裡跳在浮刺的上方。





使用三種裝在瓶子裡的邪水作武器的人造人一法郎克

在這裡出現的是人造人一法郎克，因為是人造人，所以它的動作很遲鈍，由畫面的右側，慢慢地朝西蒙走過來，除非自己去接近它，不然是不會被撞到的。

也許是為了彌補動作緩慢的缺憾，法郎克採取的攻擊方法，是由遠處投擲〝邪水〞過來(與聖水是完全相反的力量)，但使用效果是相同的。

法郎克投擲過來的邪水可分為三種：紫紅色的邪水可說是效果較強的聖水，一旦掉落地面，便會大範圍地燃燒起來，再來是綠色邪水，它將會在拋物線的頂點爆炸，之後分裂為五塊，雖然只會微微地燃燒，但卻不好避開這項攻擊，對策卽是在綠邪水爆炸之前，先用鞭子加以損壞，就好解決了。再來是白色邪水，只要一落地，便會複製出另一個法郎克，也就是它的分身。

這眞是個令人難以想像的東西，一旦等到分身出現，就麻煩大了，所以，無論如何，在白色邪水瓶落地之前，便打落它。

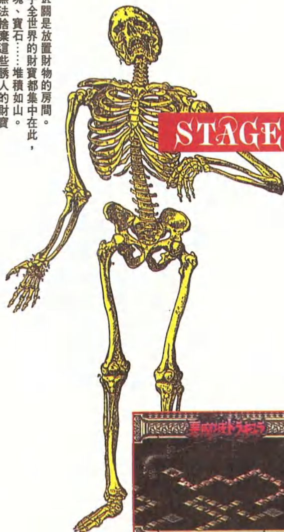
現在我們來談談攻略方法，若要戰勝法郎克，先得站到對自己情況有利的左端落腳處，因為站在這裡可避免碰到紅邪水的煙火，所以可以輕鬆地打落投擲過來的邪水，但是從這裡開始，鞭子無法打到法郎克而給予傷害，只能用於打落邪水，若要攻擊法郎克，用武器試試看！

這時，最有效用的武器是十字架，短劍應該也可以用，儘量給他傷害，讓他的戰鬪能力減弱，斧頭在這裡是不大管用的。而且聖水若不接近敵人，就無法發揮效力。且最後出現聖水的地方是在第6關，要帶到這裡，是很困難的。


▲紅色邪水是聖水的強化版，站在較高的岩塊上可避免被傷害。


▲會在上空分裂的綠邪水，是最麻煩的一種，必須以高超的技巧避開。


▲白邪水一旦製造出分身，西蒙所受的威脅會急速增加，非常危險!!



第Ⅸ關是放置財物的房間。
似乎全世界的財寶都集中在此，
金塊、寶石……堆積如山。
因無法捨棄這些誘人的財寶
而死的亡靈到處漂浮著。
別被金色的光輝奪去「心」，
而成為亡靈的同伴，要注意!!



BLOCK 9 ①-①

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
		肉(大)	蝙蝠、骸骨

時間限制 650

出發▶



9(1－1)進入這裡，將會讓你大吃一驚，成堆的金銀財寶讓人眼花撩亂；如果本遊戲是RPG遊戲就好了，因爲這些金幣足夠讓主角花個痛快。但本遊戲是動作遊戲，因此錢並沒有什麼用途，反而是吸血鬼設下的陷阱。小心遭到惡法咀咒。

這場面並沒有什麼殺傷力特別厲害的妖怪出現，被撞到最多也只會受到一些小小的傷害。但是敵人很多且位置詭異，當你發現情況不對時，體力已差不多耗盡了，這是常有的情況。並且，在這一關的任何一區死亡，都會回到原來的那一面，若不小心，將會遭遇重新來過的命運。



▲哇！這麼多的金銀財寶，不知道犧牲了多少人的性命換來的呢！

BLOCK 9 ①-②

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
十字架		肉(大)	骸骨、蝙蝠

時間限制 —

出發▼





▲居然連骸骨都是用金子打造的。



▲一踏上去，就立刻跳。

9(1－2)在這裡，出現了一個新設置的機關，那就是會彈射出金幣的落腳處，這種落腳處是由不紮實的金幣組成的，稍微踏一下，整塊便會塌陷下去。所以，要像跳上回轉地板一樣，得毫不猶豫地馬上連跳，不作任何停留，不然是無法通過的。這技巧得好好練習！

BLOCK 9 ①-③

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
斧頭	小	肉(大)	骸骨、骨柱、蝙蝠

時間限制 —

出發▼





9(1－3)走下樓梯，就會看到好幾個金幣組成的落腳處，當然，這是一定要越過去的；只是和前面有些不同，在這裡如果不小心掉到下面去，便會掉落在畫面之外，當場死亡，所以，必須採用連續跳躍來前進，至於安裝在落腳處上的蠟燭，則必須邊跳起來邊向斜上方揮鞭，以這種方式打落蠟燭才不會使落腳處崩塌下去。



◀要下來之前，可用斧頭打僵屍。

這是需要相當高超的技術的；如果實在無法做到，也不必勉強，若有十字架，只要能順利投擲打落蠟燭，便可以安心地往下面的落腳處跳下去，嘗試看看吧！

至於金幣落腳處前面的二具骸骨，這回不可以站在寶箱上了，要立刻跳到下面的凹洞來保障自身的安全。過了這裡，便會看到左右邊小小的落腳處上，設有可以掛鞭子的鉤，只要把鞭子往斜上方揮去便能鉤住，這時候可以讓西蒙盡情地搖動，到了最右上方的瞬間，放開鞭按鈕之後，立刻斜打第二個鉤子就行了，這是不大容易做到的，而且只有一次機會，如果錯失機會就鉤不到東西了。



▲連續跳躍爲基本的方法，若是高度相同，以步行方式也沒關係。



▲要踏上金幣的落腳處前，先以斧頭打倒骸骨比較安全。

BLOCK 9-②-①

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
懷錶 十字架	小		白龍 食人棺木

時間限制 480

出發▶



在這裡設有掛鈎，必須連續吊著前進，這裡鈎子的間隔距離比前面更開，難度也相對地提高了，像這種在鞭子離開鈎環的瞬間再揮動鞭子的技巧，必須親身體驗才能了解。

即將登場的機關，是一個強力通風口，接下來，它會發出強烈的吸引力，一旦發出吸引力，西蒙便會被吸引過去，與通風口相疊；直到吸引力停止前，西蒙是動彈不得的，更別説是逆風前進了，所以，一旦被吸住，只好死心靜待吸力停下來爲止。

BLOCK 9-②-②

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
		肉(大)	白龍 食人棺木

時間限制 ——

出發▼



9（2－2）這裡是個用金子打造成的無底沼澤，很寬闊，站在上面並不會受到任何傷害，但是會慢慢地沈下去。所以，必需採用跳躍移動。這理上方設有鈎環，但得從寶箱跳上去，且必須向左連續飛躍過2個吊環。眞是難至極。

旣然如此困難，換句話説，在此處的寶箱其中必有極大的問題，若要讓問題浮現出來，必須在寶箱上跳256下才行，雖然很麻煩，還是試試看吧！



▶要掛上鈎子，從寶箱的上方跳上去，再上打就行了，雖然蠻困難的，多嘗試幾次就能做得到了。

BLOCK 9-②-③

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
		隱藏關的入口	圓柱地板 白龍 食人棺木 骨柱

時間限制 350

出發▼





▲等石塊差不多積到這高度再前進吧！

9（2－3）這裡隱藏著一個隱藏關的入口處，地點在哪兒？不直接告訴你，但給你一個提示，到看來似乎不必去的地方瞧瞧，穿過了窄小的洞就可到達，若要走回來，也是用同樣的方法。

9（2－4）這面是往前行進的場面，一旦有骸骨出現，一律以上打的方式來解決他。

這裡的主要幹道分爲左右二條，我想，先把擋在合流處的白龍打倒，從右側的路上去比較好，到附圖上顯示的位置，立即鞭跳打倒白龍，若想移至中央位置的落腳處，在打倒白龍之前，便會被撞到而落入洞裡。

這邊設有幾個鈎子，最後一個很難勾得上去，如果用斜跳是很容易失敗而遭遇麻煩，在這裡要邊往上跳並採用斜打，才能順利地掛上去。



▲站在這裡，原地跳起來揮鞭攻擊，是可以勉強攻擊敵人的。



▲[illegible]



出發▲

STAGE•IX

BLOCK 9-②-④

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
	小	肉(大)	骷骨 白龍

時間限制 ---

BLOCK 9 ②-⑤	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
時間限制 —		小		鞭僵屍



在堆放財寶的房間，最內部有黃金打造的巨大蝙蝠

9(2-5)一走上樓梯便立刻靠左，準備迎擊上場的鞭僵屍，先把這個鞭僵屍打倒後再向右前進，接下來的骸骨鞭僵屍就很好解決了，再把蠟燭打落，就可以進入首領的房間，那兒有黃金蝙蝠準備與你交戰了。



「黃金蝙蝠」?!好像在哪兒聽過?

黃金蝙蝠是金幣、金飾堆砌而成的妖怪，只要受到某種程度的傷害便立即變形，可分爲二階段。

首先，第一階段的形態是一隻巨大的蝙蝠形狀，在空中飄浮著，在這裡攻擊是可以的，但要注意別被飛散的金片打到，若從正下方打，就沒這個問題了。但那隻大蝙蝠似乎隨時都有可能會俯衝下來要撞西蒙，這個攻擊方法雖然無法避免被撞傷，但不論如何，全心全意的往上打就對了。

反覆這麼做，這隻大蝙蝠會分裂爲三隻小蝙蝠，並且會向正下方投金幣彈，並在畫面上廻轉移動。像這種情況，在中間是很危險的；因此，保持距離由側面進攻，或由遠處用武器攻擊，當它們靠近過來時，再以跳躍方式儘速逃往反向去。

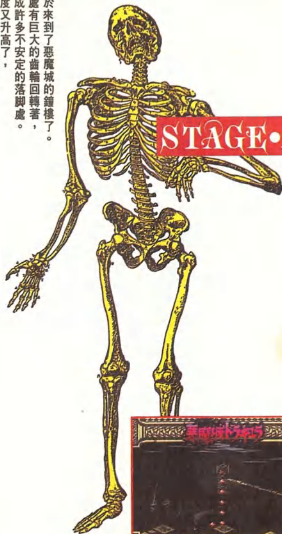


▲向上跳並上打攻擊，別理會妖怪會撞過來的事。



▲用斜打是很危險的，因爲會有金片飛散下來，遠距離的攻擊法是基本應付方法。

終於來到了惡魔城的鐘樓了。到處有巨大的齒輪回轉著，形成許多不安定的落脚處。難度又升高了，不容許一點點失誤。吸血鬼的塔就在眼前，可不能出任何差錯。





BLOCK A ①①

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
600				



出發 ▶

這裡是鐘樓的入口處，因爲沒有妖怪出現，所以看來蠻輕鬆的，但是，在齒輪上的行動可要處處小心，這齒輪分別橫向和縱向二種，落在橫向齒輪上，只是會左右移動。但落在縱向的齒輪上，可是會因爲齒輪向右回轉而落入洞裡，能安心待著的地方是齒輪最高點的邊上，在齒輪上，一切行動都得要快且準。



▲最後部分的蠟燭場面，只要從上方落腳處跳下便可越過。

◀在齒輪上跳躍要注意安全。

在縱向齒輪上的任何行動，都必須迅速完成。

BLOCK A ①②

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
——	短劍			骨柱 頭顱騎士

這裡是要往上前進的面，有很多處都必須跳上縱向齒輪，要小心！

一開始，碰到的齒輪都能輕易地跳過，先在這裡練習好跳齒輪的技巧比較好，上面有會塌陷的落腳處，並有頭顱騎士在那兒。可由下方向上攻擊，打倒後再前進。眞正讓人傷腦筋的是第二個齒輪，這裡也設有落腳處，如果不小心跳，便會被卡在中間，雖說坐上齒輪是沒有問題，但可要儘量向右靠。坐上向右轉的齒輪，必須立刻向左跳，這時，如果按了方向是會縮短飛行距離，有時會因此到不了落腳處，但仍可以站在樓梯上，所以還算輕鬆。



◀爲了小心起見，在跳之前先確認不會碰到上方的落腳岩塊。



◀站在最右方的齒輪上向左方跳出、且同時向左揮鞭便可掛上吊環。



出發 ▲

STAGE•A

BLOCK A ①③

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
480	短劍			美迪莎 鞭僵屍 骸骨 頭顱騎士



出發 ▲

要使用鞭子掛在吊環上移動的怪異關。

一走上樓梯，要小心美迪莎會突然飛過來，以上打來打倒它後，便立刻上樓梯，稍有遲疑就會被骸骨丟過來的骨頭打中。接著站在落腳處，向下方攻擊鞭僵屍，把它打倒，至於右側的骸骨則用武器攻打比較好。在完全消滅妖怪之後，繼續向右前進，將會出現成群的美迪莎，把鞭子垂下做爲防禦吧！

從這裡開始有些困難了，先坐上橫向齒輪，邊左右移動並算好距離，從稍遠的地方向縱向的齒輪跳過來。這時，如果沒有立刻按住方向鍵的下方蹲下，將會被齒輪上方低下的短刺刺傷。

最後要吊著前進的地方，將鞭子稍縮短一些，輕輕搖動，並在靠近右端的落腳處附近時，立即投出短劍，先給頭顱騎士一刀之後再著地。



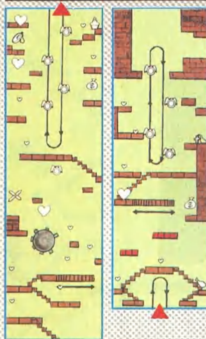
▲在這附近跳起來就行了。



◀一開始要鉤吊環，在這個位置靠右邊做跳上打。

BLOCK A-1-4

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
—	十字架 聖水 懷錶	小		美迪莎 盔甲 落下的齒輪 白龍



這一面有2排移動方向不同的傳動帶吊環，不管鈎上哪一排，都要面向右邊，不然會被駐足在右邊落腳處的妖怪攻擊而無法反擊。如果不小心掉落下去，立即把鞭子向上揮出，便可掛上在下方的鈎子，雖然西蒙會自畫面上消失，但只要不放開鞭子就不會死，放心！

這裡最上方要走向最後的落腳處，必須將鞭子縮短，不然無法順利前進。



▲走下樓梯可以避開。



▲在這裡把盔甲打倒。



◀這蠟燭裡有念珠，給白龍致命的一擊，讓它到陰間去報到。

BLOCK A-2-1

時間限制	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
200		小		紅僵屍 頭顱騎士

終於來到鐘樓的最上方，有文字盤的地方，這裡只有二種骸骨，所以，準備好和首領『木乃伊』戰鬥吧！



出發▶



在鐘樓最上層待戰的是恐怖的木乃伊

場面A中等待交戰的妖怪是被繃帶緊緊包裹的木乃伊，他先以被繃帶包著的形態出現，在落腳處實體化，之後，便開始接近西蒙。它會以2種形態接近過來，當走至落腳處的盡頭時會停下來不再前進，經過了一定的時間，又化成繃帶向上空飛去落至另一落腳處。

木乃伊總是任意地出現，所以無法預測它會出現的場所，畫面上由出現繃帶到實體化，還需要一段時間，利用這個空檔趁機移至對自己有利的位置。

木乃伊的攻擊有噴火和沒有限制彈數的飛行繃帶。落腳處在時鐘的針上，連左右共有3種不同大小的落腳處，但是各種應付方法都不同，詳細情形可參考附圖，上段是屬於煙火攻擊類型，下段是屬於繃帶的攻擊類型，橫向對應著落腳處的位置。

在這裡最有效的武器是聖水，有了聖水，木乃伊就算出現在最左邊的低處落腳處，也能攻擊。同樣的道理，也可以用斧頭試試。



▲儘量靠近再揮鞭，效果並不是很好。



▲緊貼在左邊，當場跳打攻擊。這裡是安全地帶。



▲站在這個位置橫揮鞭，別擔心，不會碰到火焰攻擊。



▲雖然站在這裡很安全，但卻不能發動攻擊。



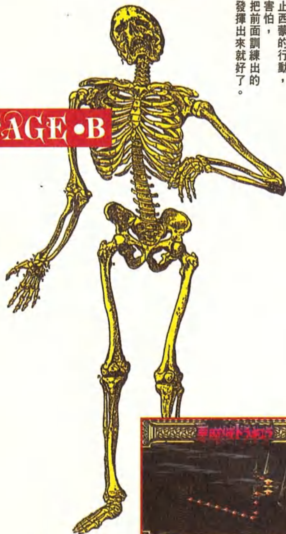
▲配合繃帶的飛行時間，原地跳打。



▲先在中間等，當繃帶攻擊接近時，把鞭垂下。

終於來到最後的場面了。
難度最高的這個場面終於要面對了，
三員大將在此等待，
要阻止西蒙的行動，
不必害怕，
只要把前面訓練出的
技巧發揮出來就好了。

STAGE•B



BLOCK B ①-①

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
			西洋劍怪

時間限制 999

在這個畫面出現的只有西洋劍怪而已，不要站在他的旁邊，那是會受傷的，所有攻擊行動、要從上面垂下鞭子來攻擊，雖然有很難垂下鞭子的地方，但總有辦法可想吧！做種種的嘗試看看。



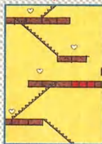
▲這裡這樣垂下。



▲這樣是勉強可以的。

出發 ▶





BLOCK B ①-②

武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
			蝙蝠

時間限制 ——

出發 ▼





在畫面上，我們將會看到一座長橋，只要一向西邊走去，橋就會塌下來，同時，躲在裡面的蝙蝠出現了，向西蒙直衝過來，快跑！別停下來，不然會有危險。

在途中的蠟燭可邊跳邊往斜下方揮鞭，這樣就可打落了。

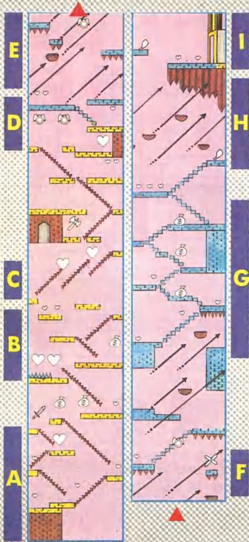


▲蠟燭的內容物只是小小的「心」，不必勉強取得。



▲繼續前進走到樓梯才能停止，不然會受到蝙蝠的撞擊。

BLOCK B-②-①	武器	肉	隱藏物品	登場的妖怪
時間限制 950	短劍 斧頭 十字架	小×2		西洋劍怪 磚頭玩偶 蝙蝠



全場面困難度最高的就是這裏！

此畫面其實就是最後的戰鬪地點。因爲是最後一關，難度是全場面中最難的，此面從頭到尾都不可掉以輕心。在下頁會有詳細地解説，在這裏先作個全盤性的説明。

這個部分大致可分成２個部分，以地圖來説，剛好在D和E的中間，前半若沒有快速往上爬，會死在這裏。進入這個畫面會發現很大的環狀刺在畫面下方廻轉，這個廻轉的刺不斷地左右轉動著，且出乎意料地迅速向上升，若稍作遲疑就會撞到上升的廻轉刺而當場死亡。而且，這個部分的樓梯一踏上去，會崩塌下來，若沒有一口氣爬上去就會掉落下來。此外，樓梯也可能沒有落脚處，必須按住方向鍵上方後再跳上去才可以。

進入後半部，幾乎都沒有落脚處，只能依靠往右上方移動的浮島向上移動。到了此處，廻轉刺不會追過來，但是配置堆積如山的刺，所以危險並無不同，時機稍錯便會死於非命，好好加油吧！

A

選擇左或右皆可前進，但右邊的路比較輕鬆，不過短劍要拿下，若妖怪從下方的落脚處出現，用短劍打倒比較快而安全。

B

從落脚處上方必須跳上右邊的樓梯，但若沒有好好的按住方向鍵上方，將會失敗。這裏的蠟燭不要理睬快速往前走吧！

C

這裏蠟燭是在樓梯上方，在樓梯崩落的瞬間，往上打即可打落。爲了用武器打妖怪，這裏的大心要快點拿下。

D

站在左邊的落脚處向右鈎住吊環，盪過去後立刻打倒在右邊落脚處的磚頭玩偶。打倒後，將鞭子勾在靠右邊的吊環上慢慢晃動，此時廻轉刺便會消失。

E

來到這裏，前進到左端，跳上浮島，然後謹慎地移到左邊的浮島即可，過分急會撞到刺，要愼重！

F

在這裏十字架要拿是可能的，但回移很艱難，而且拿了也沒什麼用，不必勉強冒險。

G

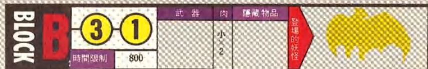
這裏的樓梯都是普通的，安心上去沒問題，而中途出現的妖怪，從樓梯中途用短劍攻擊就可以擊倒它們。

H

從這裏跳上右端的浮島，立刻大大地往左邊跳下來，如果順利的話，會正好落在出現的浮島上，接著不斷地向左邊的浮島跳移開來即可。

I

這裏左端的肉，把落脚處靠近到快要掉落的地方就可以跳上去，但如果體力只剩下一刻度，那不要拿比較好，在這裏冒險是無謀之擧。



這裏是吸血鬼的親信房間的1樓，到了這裡即使死掉，也可以從這裏再繼續玩，抄下的接關密碼也是由此開始接關，因此可以安心戰鬪。





貝利卡好像是一隻被剝去血肉的送子鳥，注意不要靠近它

貝利卡是吸血鬼三大親信之一，會從畫面外跳到西蒙的正上方再落下；如果被傷害的話會再跳到上方，然後再自西蒙的上方落下，貝利卡最初是以子彈攻擊西蒙；當它體力減少到一半時，就會拋下槍，低著身體突擊過來。

有槍的前半，用中央的地帶戰鬪，如果貝利卡出現，先揮動鞭子打它一次，這時候它會跳起來逃走，然後立刻向貝利卡方才所在處前進，則逃走的貝利卡會落在西蒙方才站的位置上。若在貝利卡落地之前，發現距離太近，則在貝利卡落地的瞬間西蒙得改變成蹲走；如此即可避開它刺來的槍，且可以蹲的姿勢改變攻擊方向。在貝利卡剛落下不久，暫時處於無敵狀態，因此不必急於進攻。

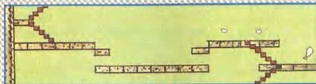
如此反覆操作讓它不斷受傷，貝利卡就會改變顏色，改用撞擊，變成這種狀態後不必蹲下，要儘快逃走。由於貝利卡落下的間隔時間相當短，因此此時用走的已來不及躲開／必須用跳的拉開距離至貝利卡撞不到也碰不到的程度才可以，然後以鞭子或直線飛行的武器攻擊。



▲攻略的基本是，在貝利卡跳起的瞬間，往它原來的方向移動。



接著到達親信房間2樓，因爲1樓～2樓間有3塊肉，體力應已完全恢復。首領應一次將他擊倒。





加鵬鳥打開大翅膀在空中翱翔，動作相當華麗而多變化

加鵬鳥會展開大翅膀在空中飛翔，偶爾著地時則會發出猛烈的攻擊，不能靠近，基本上要跳起來攻擊它才可以。

加鵬鳥和貝利卡一樣，體力減半時會改變顏色，且改變攻擊方法。首先，前半攻擊有2種，一個是，在空中廻旋，向下連射子彈，不過子彈排成一列落下，要避開並不難。另一種是，到了地面水平將子彈亂射，以及從天花板同時落下冰柱；這就比較棘手了。這是攻擊的開始，先躲開冰柱，再跳上落腳處，此時別想傷害它比較好。

到了第二階段，在空中停止，從空中往下方發射3方向子彈。站到左右方的落腳處可以避開子彈，但接著很可能會被它撞倒，先算出子彈發射的時間，在地板上左右避開比較安全。

無論什麼狀況，加鵬鳥飛翔時是好的攻擊時機，用跳上打、跳斜打去傷害它。而當加鵬鳥攻擊時，儘量逃避。

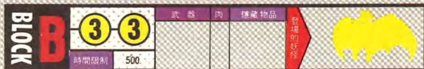


▲儘量遠離加鵬鳥。



▲看清了方向子彈的射擊方向即可。

STAGE・B



這個是吸血鬼的最後親信的房間。在此之前作品中出現的首領死神也在等待西蒙的到來。把它打倒就只剩吸血鬼伯爵了。



出發▲ ▲BOSS



揮動大鐮刀的不祥死神，顯然是死亡本身

最後的親信是前作出現的強敵死神，它揮動龐大的鐮刀在空中飛翔。攻擊的方法有3種，第一種是，在空中飛舞，快速丟小鐮刀，這個小鐮刀用鞭子可以打壞，但因速度很快，很難打中。第二種是，大鐮刀快速往下俯衝；但只要不在畫面中央附近，就不會被碰到。第三種是，在畫面右方著地，飛轉的大鐮刀飛過來，這個時候，死神周圍會佈下一層用眼睛看不到的防護罩，丟擲武器過去也會被阻擋，西蒙如果站在畫面中間則會被一股無形的引力吸到死神那裏。

以平常的方法戰鬪是相當可怕的對手，但有完整無缺的必勝法可以將之打倒，首先，到這個房間，站在左方落脚處的左方，把攻擊鈕和方向鍵的上方一直按著，這樣可以防止小鐮刀；接著，當死神到正上方時的瞬間，立即揮鞭向上連打。接著，當大鐮刀過來時則蹲下不動即可。



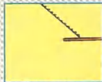
▲死神到正上方也不要慌亂，先防禦一次小鐮刀再打。



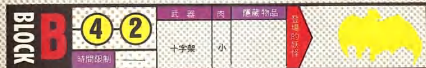
▲大鐮刀會飛過來，但事實上根本不必緊張，因爲打不到。

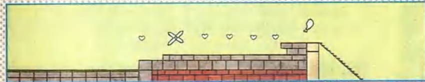


看起來沒什麼機關的地方其實隱藏重大的秘密，看隱藏物品就可以知道，如何得到呢？怎麼辦才好？爲了讀者玩的樂趣，我暫且不明白告訴你們。如果要透露一點，那大概是要有危險挑戰的勇氣，還有，物品在樓梯附近，注意脚的動作。



◀出發





▲BOSS ▲出發

替人類取回希望之光！

終於接近最後的決戰了，操縱所有妖怪的吸血鬼伯爵威力非同小可，與以往所戰鬪的首領和妖怪相比，則妖怪們就像小孩一樣。開始時完全不是對手，但磨練技巧後，一定可以將他打倒，不要死心，繼續戰鬪。

吸血鬼的攻擊分3階段，在各階段會發射出飛行路徑怪異的光彈。有趣的是，打了這些光彈後會出現小肉，而吸血鬼發出光彈後會暫時放棄攻擊，此時趁機讓體力恢復。

吸血鬼變成光柱出現在畫面上，站在那個位置攻擊西蒙，再變成光



▼吸血鬼伯爵

Final Boss

Dracula

柱消失。出現的位置不定，無法預測，但吸血鬼變成光柱的期間移動至有利的場所沒問題，這種攻擊類型在3種階段都相同。

現在解說各階段的攻擊法，第一階段，打開披風水平發射的子彈：若正面揮鞭攻擊這些子彈，則會上下分裂爲2；若遇到垂下的鞭子則分裂爲4。若西蒙往上欲跳過子彈則在正下方分裂爲3。攻擊的方法是：當吸血鬼出現同時，跳起來攻擊其頭部，落地時攻擊鈕別放開，鞭子便會正好垂在西蒙前方擋住小子彈。如無失誤將是完美無缺的攻擊法。若出現的場所和西蒙重疊，則要放棄攻擊。

第二階段，在4個地方會出現焰火，地面的焰火會馬上消失，但上空的焰火則會追踪攻擊西蒙，這個焰火會窮追不捨，所以很麻煩，在焰火落下前，先攻擊吸血鬼，然後再處理焰火。當焰火在左右出現時，先斜上打掉較近的那一團火，然後剩下的一個則將它引至較空的一方用斜打打掉。若焰火同時出現在同側，近的用斜上攻擊將之打落，另外的用跳打也可以打落。

第3和第4階段，用落雷攻擊。在出現的同時打頭部，然後全心避開落雷。或者事先將十字架投出在吸血鬼頭部的高度，然後再全心躲避落雷亦可。



◀第一階段掌握攻擊的時間，跳躍鈕和攻擊鈕同時按下即可以打到吸血鬼的頭部。



▲第2階段時間最長也最難，但只要抓住打落焰火的要領，則如同戰勝一樣。



▲第3階段若被落雷打中則傷害很大，因此急攻不如謹慎地躲避落雷較妥當。

超魔界村・惡魔城傳說完全攻略本

新聞局出版事業登記證局版台業字第二九八一號
出版者：華健出版社
發行：華健出版社
新店市中正路217號四樓
編譯：本社編輯部
總經銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八一一七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街1A－1K（百保利大廈17樓）一七一一室
電話：三一三二五五一六
每本定價二二〇元





超魔界村&
惡魔城傳說
完全攻略本

定價 **220** 元

ACT 005-01-92220-1 SWL B05 (C) PA184-00

超任攻略本 05

超魔界村・惡魔城傳説 完全攻略本

華泰書店